

ALEXANDRE LINCK VARGAS

**A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS:  
TEORIA E CRÍTICA DA SARJETA**

Tese submetida ao Programa de  
Pós-Graduação em Literatura da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de Doutor em  
Literatura.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Felipe  
Guimarães Soares

FLORIANÓPOLIS

2015

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Linck Vargas, Alexandre

A invenção dos quadrinhos : Teoria e crítica da sarjeta /  
Alexandre Linck Vargas ; orientador, Luiz Felipe Guimarães  
Soares - Florianópolis, SC, 2015.  
320 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-  
Graduação em Literatura.

Inclui referências

1. Literatura. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Sarjeta.  
4. Invenção. 5. Montagem. I. Soares, Luiz Felipe Guimarães.  
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-  
Graduação em Literatura. III. Título.

# *"A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta"*

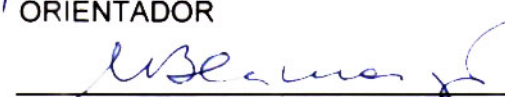
Alexandre Linck Vargas

Esta tese foi julgada adequada para a obtenção do título

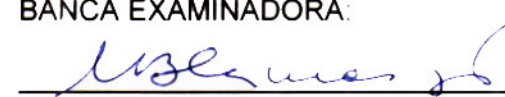
**DOUTOR EM LITERATURA**

Área de concentração em Literaturas e aprovada na sua forma final pelo Curso de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.

  
p/ Prof. Dr. Luiz Felipe G. Soares  
ORIENTADOR

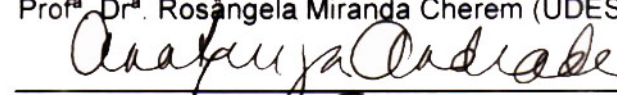
  
Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia de Barros Camargo  
COORDENADORA DO CURSO

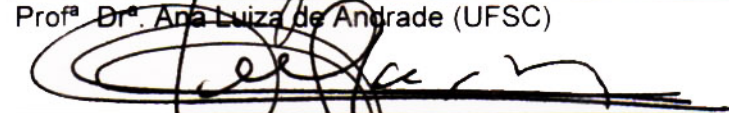
**BANCA EXAMINADORA:**

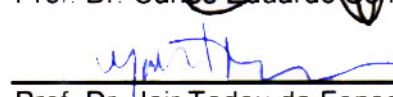
  
Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia de Barros Camargo  
PRESIDENTE

  
Prof. Dr. Pedro Russi Duarte (UnB)

  
Prof.ª Dr.ª Rosângela Miranda Cherem (UDESC)

  
Prof.ª Dr.ª Ana Luiza de Andrade (UFSC)

  
Prof. Dr. Carlos Eduardo Schmidt Capela (UFSC)

  
Prof. Dr. Jair Tadeu da Fonseca (UFSC)





## AGRADECIMENTOS

Ao Felipe Soares, o mentor acadêmico que, na tipologia dos amigos, é o cara que sempre viu mais potencial em mim do que eu pude até hoje ver.

Aos meus pais, Paulo e Ana, que sempre foram maravilhosamente chatos, lembrando-me na graduação que eu deveria cursar um mestrado, que no mestrado deveria fazer um doutorado, e que no doutorado eu deveria começar um pós-doutorado. Amo vocês!

À minha avó Judith, falecida em 2001. A Vó Juju cairia muito bem na narrativa da analfabeta que enchia o neto de quadrinhos porque achava a leitura importante. Porém, ela nunca exigiu de mim “obras sérias”. Era o prazer da leitura que contava, não o seu objeto. Hoje eu percebo o quão dionisíaca era a velhinha que nunca lera Nietzsche.

À Thais, namorada, esposa, companheira. Praticamente coautora desta tese depois de tantas leituras, revisões e sugestões. Também é dela o prêmio de melhor atuação quando fingia acreditar na necessidade de gastar todo o nosso dinheiro na aquisição de quadrinhos em nome da pesquisa. Dedico esta tese a ti na consciência de que é pouco, pouquíssimo, perto do que passamos.

Aos professores Maria Lúcia de Barros Camargo, Pedro Russi, Rosângela Cherem, Jair Tadeu da Fonseca, Ana Luiza Andrade e Carlos Eduardo Capela que gentilmente participaram da defesa desta tese, e, como um todo, ao colegiado do programa de pós-graduação em literatura da UFSC que compreendeu a importância de conceder uma prorrogação e bolsa de estudos nos últimos 18 meses do doutorado.

Ao Moacyr Cirne, o velho professor, falecido em 2014, aquele que procurou levar o mais longe possível o encontro entre rigor e liberdade na pesquisa dos quadrinhos. Ainda que exista um abismo de antagonismos teóricos entre nós, é à ética de Cirne que se presta o meu tributo.



## RESUMO

A invenção das histórias em quadrinhos é a história suja de sua categorização, daquilo que as leituras procuraram descartar quando partiram para a definição do que são os quadrinhos. Por isso, será tarefa de uma teoria da sarjeta a investigação das estratégias por trás das supostas essências, formas e funções das HQs. Partindo da experiência na primeira metade do século XX, através da relação com a infância, o horror nas campanhas antiquadrinhos e o dispêndio nos postulados sobre a cultura de massa, deparamos-nos, a partir dos anos 1960, com as invenções de uma artisticidade dos quadrinhos através dos conflitos com o mundo da arte (na Pop Art, Lowbrow Art e exposições), do surgimento de uma disposição autoral, da quadrinhofilia institucionalizada (da vanguarda acadêmica ao culto da nostalgia) e do erotismo das publicações de luxo. Tal revisão histórica desencadeará uma necessária reconsideração teórica do que se traçou sobre os quadrinhos entre texto e imagem, sequencialidade e simultaneidade, figuração e narração, grade e quadrinho. Uma análise radical da montagem, enfim, das potencialidades desprezadas pelas invenções de uma categoria quadrinhos. Em resposta estão a teoria e a crítica da sarjeta: o estudo de uma percepção que legou às histórias em quadrinhos a sarjeta, uma crítica erigida sobre a ideia de que o que está na sarjeta é o sintoma de uma possibilidade, uma potência. Será, portanto, ao que está à sarjeta das invenções categorizantes das histórias em quadrinhos que esta tese se dedicará.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos, Sarjeta, Invenção, Montagem.

## ABSTRACT

The invention of comics is the dirty story of its categorization, of what readings sought to discard at the moment of defining what comics are. Therefore, a theory of gutters has to take on the task of investigating strategies behind the comics' alleged essences, forms and functions. Departing from the experience around comics at the first half of the Twentieth Century, regarding childhood, the horror in anti-comics campaigns, and the notion of expenditure that can be read in postulates about mass culture, we stumble upon the inventions of a comics artistry, from the 1960's on, through conflicts with the art world (Pop Art, Lowbrow Art and exhibitions), through the emergence of an authorial disposal and of an institutionalized comicphilia (from academic avant-garde to nostalgia worship), and through the eroticism in luxury publications. Such historical review will trigger a necessary theoretical revision of what has been usually written about the relation between text and image, sequentiality and simultaneity, figuration and narration, grid and comic character. To do so, we propose a gutters' theory and criticism: a study about a perception that bequeathed comic to the gutter, a critique built upon the idea that what is in the gutter is the symptom of a possibility, a potency. So, this thesis will focus on what is in the gutter of essentializing inventions of comics.

**Keywords:** Comics, Gutters, Invention, Montage.

## RESUMEN

La invención de los cómics es la historia sucia de su categorización, de aquello que las lecturas buscaron descartar cuando partieron para la definición de lo que son los cómics. Por eso, será tarea de una teoría de la canaleta la investigación de las estrategias por detrás de las supuestas esencias, formas y funciones de las historietas. En base a la experiencia en la primera mitad del siglo XX, a través de la relación con la infancia, el horror en las campañas anti-cómics y el dispendio en los postulados sobre la cultura de masa, nos deparamos desde la década de los sesenta con las invenciones de una artísticidad de los cómics a través de los conflictos con el mundo del arte (en la Pop Art, Lowbrow Art y exposiciones), del surgimiento de una disposición autoral, de la cómicfilia institucionalizada (de la vanguardia académica al culto a la nostalgia) y del erotismo de las publicaciones de lujo. Tal revisión histórica desencadenará una necesaria reconsideración teórica de lo que se planteó sobre los cómics entre texto e imagen, secuencialidad y simultaneidad, figuración y narración, parrilla y cómic. Un análisis radical del montaje, en fin, de las potencialidades despreciadas por las invenciones de una categoría cómics. En respuesta están la teoría y la crítica de la canaleta: el estudio de una percepción que legó a los cómics la canaleta, una crítica erigida sobre la idea de que lo que está en la canaleta es el síntoma de una posibilidad, una potencia. Será, por lo tanto, a lo que está a la canaleta de las invenciones categorizantes de los cómics que esta tesis se dedicará.

**Palabras clave:** Historieta, Canaleta, Invención, Montaje.







O dono da loja me esqueceria ali,  
eu teria que passar a madrugada  
lendo.

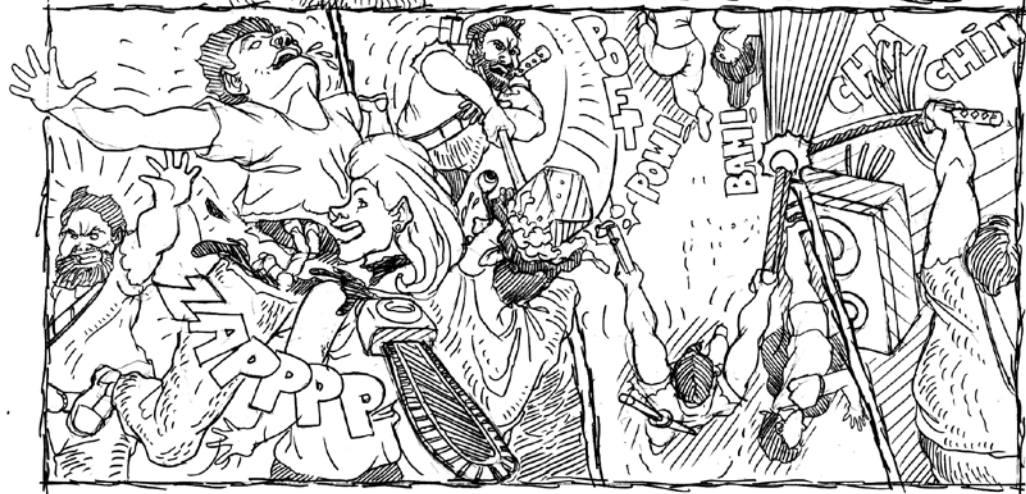
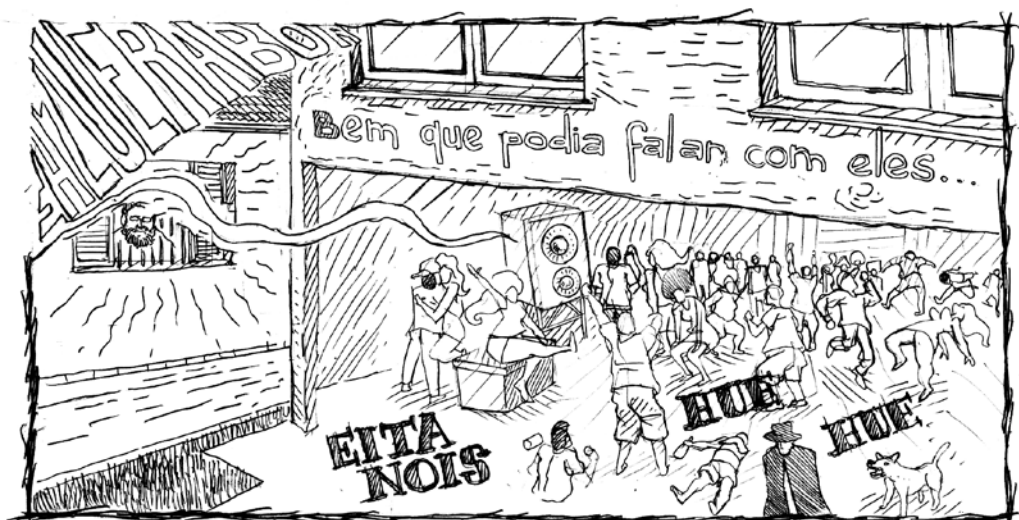


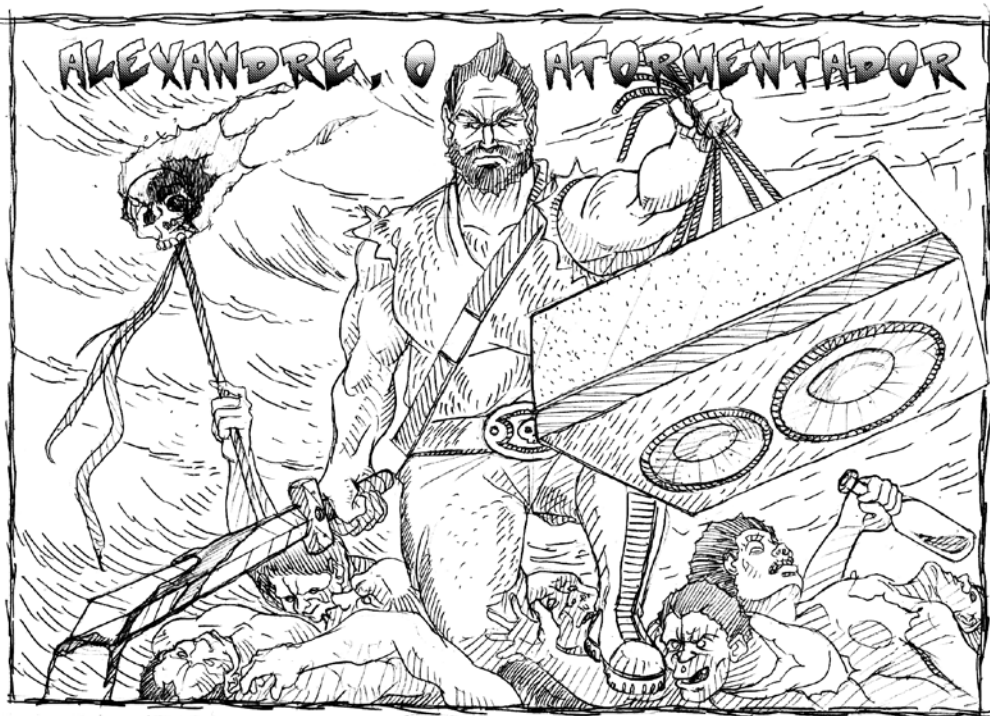
foda quando souho vira



SEM PARAR











## SUMÁRIO

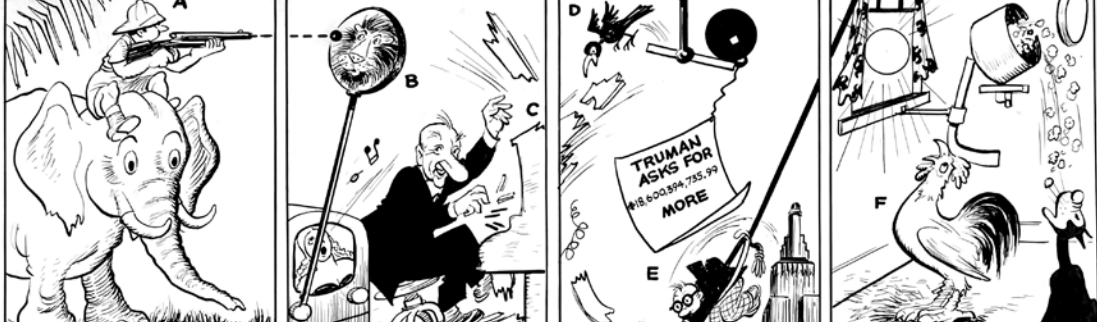
<b>1</b>	<b>Introdução: O que falta inventar?.....</b>	<b>21</b>
<b>2</b>	<b>Desconhecendo os quadrinhos .....</b>	<b>31</b>
2.1	As aventuras do Inominável.....	31
2.2	A estranha essência da forma e da função .....	38
2.2.1	A indefinição possível .....	40
2.2.2	Incomunicabilidade .....	46
2.3	A HQ irredutível .....	54
<b>3</b>	<b>Experiência pelos quadrinhos.....</b>	<b>69</b>
3.1	Infância .....	70
3.2	Horror .....	84
3.3	Dispêndio.....	100
<b>4</b>	<b>Quadrinhos em arte .....</b>	<b>113</b>
4.1	Uma história da artimanha.....	113
4.1.1	Do Pop ao Low.....	117
4.1.2	Os quadrinhos estão expostos .....	131
4.2	O objeto assinatura .....	140
4.2.1	O autor (des)encontrado .....	142
4.2.2	A caligrafia de um quadrinista.....	144
4.2.3	Três linhas dos quadrinhos autorais .....	149
4.2.4	O gesto da autoria.....	163
4.3	Quadrinhofilia .....	170
4.4	A arte do erotismo.....	184
4.4.1	Arte em quadrinhos .....	194
<b>5</b>	<b>O traço narrativo .....</b>	<b>199</b>
5.1	Imagetexto, textimagem .....	199
5.2	Narrativa .....	214
<b>6</b>	<b>A montagem nos quadrinhos.....</b>	<b>235</b>

<b>7 Teoria da sarjeta.....</b>	<b>253</b>
7.1 Alegoria dos não-quadrinhos .....	254
7.1.1 O negro .....	255
7.1.2 O insano .....	260
7.1.3 O inferno .....	268
7.2 Quadrinhos na sarjeta .....	278
7.2.1 Crítica da sarjeta.....	287
<b>8 Considerações finais: O jogo que inventei .....</b>	<b>297</b>
<b>Referências.....</b>	<b>303</b>
<b>Anexo 1: Comics Code Authority .....</b>	<b>317</b>
<b>Anexo 2: Código de ética do Brasil.....</b>	<b>319</b>









## 1 INTRODUÇÃO: O QUE FALTA INVENTAR?

A história em quadrinhos é a história de um fracasso. Contudo, todas as histórias também o são – a em quadrinhos e a história como ciência humana. Mas esta não é um fracasso no sentido moral, não se trata do ato de fracassar como um atestado de inferioridade, pequenez e derrota, ou, menos ainda, o fracasso como vergonha perante o sucesso. O fracasso é um paradoxo: ao mesmo tempo em que aspira ao exercício máximo da modéstia, põe em jogo a maior das presunções, a de reconhecer uma força indomesticada no seu horizonte, algo de que o “só sei que nada sei” socrático é o lema universal. O não-saber é uma forma de saber, de saber sobre uma ausência fundadora que garante a busca pelo conhecimento, da mesma forma que lhe dá o critério de seleção de conteúdos sabidos ou não-sabidamente sabidos, do que sei e do que nada sei. Ou seja, o fracasso funciona como uma máscara de humildade perante a maior das arrogâncias, a de sabiamente **qualificar** o não-saber como tal. Foi dessa operação discursiva que Foucault (1979: 27) ocupou-se ao denunciar a malandragem da história: “o saber não é feito para compreender, ele é feito para **cortar**”. Complementaria Georges Didi-Huberman (2013: 153), o saber feito para **decidir**. É a partir dessa mesma diabrura, dissimulada ao gosto dos Sobrinhos do Capitão, que as histórias em quadrinhos vêm sendo pesquisadas em sua essência, função, experiência, arte, narrativa, linguagem – em síntese, em todos os nomes da **qualidade**.

Retomemos quadro a quadro. O que qualifica as histórias em quadrinhos? Sua popularidade e massificação, sua sofisticação ou ausência dela, sua incursão na arte contemporânea, sua comunicabilidade ou aptidão para o ensino? Mas o que são histórias em quadrinhos? Quando apresentam um único quadro ou não possuem balões, ainda se chamam HQs? E os abstracionismos enquadrados numa sequência são também HQs? As respostas são várias, mudam de estudo para estudo na necessidade de delimitar o que se deve qualificar como próprio das histórias em quadrinhos. Para aqueles mais conscientes dessa armadilha existe uma saída honrosa, mas igualmente ardilosa, que é o reconhecimento do fracasso. Ou seja, na constatação de que o saber está obstruído de alguma forma, a qualidade migra enquanto forma

de poder. Não se trata mais de qualificar as HQs pelo que sabemos, mas de defini-las a partir do que não sabemos. Contudo, o não-saber resoluto não gera longas asserções, contenta-se com poucas frases, permite o reconhecimento do desconhecido e fim. Isto exceto num único lugar: na **ciência**, o espaço onde o não-saber é o motor de desforra do fracassado, e, mais precisamente, na ciência da história, a vingança do humano fracassado que se apoia na capacidade de falar essencialmente sobre si. Não é por acaso que a maioria das publicações sobre histórias em quadrinhos no Brasil (mas também em grande parte nos EUA e na França), quando não cai nas primárias armadilhas formalistas ou funcionalistas, volta-se à história, em uma investigação cronológica da nacionalidade, do estilo, da autoria. Ao direcionar-se à pesquisa histórica, consegue-se, então, cercar o que não se permitia definir – já que não sabemos exatamente tudo aquilo de que o incrível Hulk é capaz, ao menos sabemos que tudo começa e termina no mirrado Dr. Bruce Banner. Portanto, a fisiologia da sucessão histórica, em uma última instância, propicia o aparecimento do lugar da **origem**, do historicismo que torna os pioneiros tão importantes, assim como o faz a busca incessante pelas datas, locais e nomes – pela assinatura originária.

Em 1996, o CBBD (Centre Belge de la Bande Dessinée) escolheu celebrar os 100 anos da origem dos quadrinhos a partir de *The Yellow Kid and His New Phonograph*, de Richard F. Outcault, no New York Journal. O francês CNBDI (Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image), por sua vez, revidou pela exposição dos 150 anos das HQs a partir da morte de Rodolphe Töpffer, que, em 1827, escreveu *L'Histoire de Monsieur Vieux Bois*. Se o primeiro é fortemente argumentado pelo uso da sequencialidade e do balão no contexto dos populares jornais americanos, o segundo é o “pai” das HQs que, mesmo usando textos no rodapé dos quadros, representaria uma importante ruptura com os livros ilustrados na valorização da narrativa imagética sequencial. Ann Miller (2007: 16, tradução minha) aponta que tais divergências materiais são de menos perto das estratégias em jogo:

Se a história da banda desenhada começa com as tiras americanas, então sua raiz está na cultura de massa, mesmo que algumas tiras possam ser consideradas por seu mérito artístico. Se, por outro lado, esta história pode ser traçada até o trabalho de Töpffer, é possível reivindicá-la para alguns sucessores europeus do final do século dezenove, incluídos aí Félix Nadar, Gustave Doré, Wilhelm Busch, Théophile Steinlen e Caran d'Ache, cujos status como artista são incontestáveis.

No Brasil, um desconforto semelhante se deu em 1982, quando um exaltado Moacyr Cirne (1990: 23) colocou-se contra a data de 14 de março de 1934 como o “verdadeiro início da história em quadrinhos no Brasil”, anunciado no programa da exposição internacional de histórias em quadrinhos em São Paulo, no Masp, em 1970. A data em questão era a da publicação do *Suplemento Juvenil*, lançado inicialmente como *Suplemento Infantil*. Editorado por Adolfo Aizen, o Suplemento saiu pelo jornal *A Nação*, sendo considerado a principal publicação a introduzir massivamente no Brasil quadrinhos americanos, como *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Jim das Selvas*, *Tarzan*, *Mandrake*, *Dick Tracy*, *Terry e os Piratas*, *Príncipe Valente*, entre outros. Cirne (1982: 12), contudo, oferece outros “verdadeiros” exemplos de HQB<sup>1</sup> antes de 1970:

Porra! As aventuras de Nhô-Quim, de Angelo Agostini, datam de 1869; As aventuras de Zé Caipora, do mesmo autor, são de 1883; a revista O Tico-Tico foi lançada em 1905; Lamparina, de J. Carlos, surgiu em 1928; Reco-Reco, Bolão e Azeitona, de Luís Sá, em 1931; o Pererê, de Ziraldo, seria publicado a partir de 1960.

Da mesma forma como ocorrido no cenário franco-belga, aqui, outros jogos se dão, principalmente no contexto da busca, desde os anos 1950, pela defesa dos quadrinhos nacionais contra a “invasão” de material estrangeiro. Portanto, promover uma data fundadora justamente a partir deste material, ainda mais americano, para um marxista inveterado como Cirne significou uma afronta. Porém, se, em 1982, Cirne precisava lembrar-nos do ítalo-brasileiro Angelo Agostini, dois anos depois, o dia 30 de janeiro seria instituído como o Dia do Quadrinho Nacional pela Associação dos Cartunistas de São Paulo, em referência à data da primeira publicação de *As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte*. Na mesma ocasião também fora criado o Prêmio Angelo Agostini, e, em 2002, o Senado Federal lançaria *As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora*, com prefácios do embaixador da Itália e do senador José Sarney. Em duas décadas, o pai fundador estava inventado e consolidado, o orgulho nacionalista de uma arte menor deixava a discrição em direção ao respaldo oficial do Estado brasileiro – as histórias em quadrinhos do Brasil estavam, enfim, **qualificadas na sua origem**, algo que se deu de forma semelhante nos EUA, onde a valorização das HQs passou

---

1 HQB é um acrônimo comum para história em quadrinhos brasileira.

pelo reconhecimento de uma cultura popular inerentemente nacional. Essa propaganda nos é vendida por diversos autores, entre eles Jerry Robinson em *The Comics*, de 1974.

Da mesma forma, transnacionalmente, a origem das histórias em quadrinhos atenderá as mais diversas exigências de corte que permitam historicizar as HQs: Thierry Smolderen recuará ao século XVIII com William Hogarth ao começar seu *Naissances de la Bande Dessinée*; David Kunzle, topfferiano, definirá em *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825* que as HQs começariam apenas no momento em que acontecem pela massiva reprodutibilidade técnica em meio impresso; e Scott McCloud, por sua vez, em *Desvendando os Quadrinhos*, retrocederá ainda mais para a Coluna de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, o manuscrito pré-colombiano *Garras de tigre*, *As torturas do Santo Erasmo* do século XV ou a antiga pintura egípcia.

É preciso esclarecer, a alternância ou mesmo ausência de uma origem cronológica de forma alguma contradiz a função motora do não-saber para a ciência do homem. Isto porque a origem não está na fisiologia da sucessão, pelo contrário, está fora dela, fora do tempo. “O que é, por conseguinte, o tempo? Se ninguém me perguntar, eu sei; se o quiser explicar a quem me fizer a pergunta, já não sei.” (AGOSTINHO, 1985: 147). Agostinho ilustra como a não-sabedoria alcança a alegria, sua qualidade plena – sobretudo na teologia – quando direciona a busca pelo **original** daquilo que se dá antes de todos nós enquanto sabedoria do não-saber do sujeito do conhecimento. Eis que aqui se insinua o real objeto da história, a origem de tudo, que na época de Agostinho seria Deus, mas que na era moderna se chamará Homem. O homem ocuparia este lugar fora do tempo, “o homem é a medida de todas as coisas, das que são enquanto são, das que não são enquanto não são” (PROTÁGORAS, Frag. 1, DK 80 B1, citado por PINTO, 1995: 321). Embora tenha sido criado em determinado momento – tão denunciado por Nietzsche –, seria o homem destemporalizado como sujeito do conhecimento a origem primordial para agenciar todas as outras origens da história. O homem não pode ser **historicizado** porque é **historicizante**, é ele mesmo fundador de algo que se possa chamar de história.

Essa questão consistiria em perguntar se verdadeiramente o homem existe. Acredita-se que é simular um paradoxo supor, por um só instante, o que poderiam ser o mundo, o pensamento e a verdade se o homem não existisse. É que estamos tão ofuscados pela recente evidência do homem que sequer guardamos em nossa

lembança o tempo, todavia pouco distante, em que existiam o mundo, sua ordem, os seres humanos, mas não o homem. Compreende-se o poder de abalo que pôde ter e que conserva ainda para nós o pensamento de Nietzsche, quando anunciou, sob a forma do acontecimento iminente, da Promessa-Ameaça, que, bem logo, o homem não seria mais — mas, sim, o super-homem; o que, numa filosofia do Retorno, queria dizer que o homem, já desde muito tempo, havia desaparecido e não cessava de desaparecer, e que nosso pensamento moderno do homem, nossa solicitude para com ele, nosso humanismo dormiam serenamente sobre sua retumbante inexistência. A nós, que nos acreditamos ligados a uma finitude que só a nós pertence e que nos abre, pelo conhecer, a verdade do mundo, não deveria ser lembrado que estamos presos ao dorso de um tigre? (FOUCAULT, 1999: 443)

Por tudo isso, uma investigação das histórias em quadrinhos necessariamente passaria por uma reconsideração da vontade quadrinizante.

O que é uma vontade quadrinizante? É a vontade de **conhecer** uma história em quadrinhos, da alegria nostálgica em re-conhecê-la à curiosidade ansiosa por des-conhecê-la. Esta operação sempre está em jogo, do leitor ocasional ao pesquisador habitual, cabendo uma investigação da **invenção** deste sujeito do conhecimento como proposta antagônica à da busca pela origem. Foucault aponta, em chave nietzschiana, que enquanto a origem se ocupa dos começos solenes e oficiosos situados no historicismo, a invenção é ao mesmo tempo uma ruptura e um pequeno começo, sujo, mesquinho, inconfessável. O estudo das invenções rompe quando corta, quando abre algo no seio de suas qualidades certas. Diferentemente da origem, a invenção é diacrônica, pois ao se ocupar, num mesmo movimento, dos objetos dispostos ao sujeito do conhecimento, expõe a fabricação de um olhar, de uma leitura, de um saber no gesto do seu próprio acontecimento (FOUCAULT, 2003). Ou seja, a invenção está sempre ocorrendo e por ocorrer — no exato momento em que este texto é escrito, as histórias em quadrinhos estão sendo inventadas, assim como no instante em que se lê. A invenção está sempre em curso, conscientemente ou não e, ao contrário da origem que se firma num ponto fixo, a invencionice se multiplica no momento em que diferentes sujeitos partilham de um mesmo pressuposto inventivo das histórias em quadrinhos.

O caso dos livros de história ocidentais sobre mangá é um exemplo: é habitual apontar Osamu Tezuka como o “deus do mangá moderno”, contudo,

pouco significado simbólico é dado para o fato de que *Akira*, de Katsuhiro Otomo, foi o “embaixador” dos mangás nos EUA (GRAVETT, 2006) e na França (MILLER, 2007), ambos mercados onde uma HQ precisa “vencer” para conquistar sua internacionalidade. Nas cinco primeiras páginas de *Akira* temos a misteriosa explosão que deflagra a terceira guerra mundial. É de se perguntar até que ponto esta imagem semelhante à de um buraco negro, hipnótica, disposta nos quadros sempre no seu centro, ocasionando certa simetria, não inventou as histórias em quadrinhos japonesas para os ocidentais exatamente trinta anos depois de *Astro Boy* de Tezuka. Passaria a invenção do mangá no ocidente pela violência, pela narrativa da ansiedade e do niilismo, por traços dinâmicos e tensa composição de quadros, pelos cenários poluídos, pela retícula e corridas de motos onomatopeicas de *Akira*?

Não que Tezuka não seja também um dos inventores do mangá no ocidente, mas o caso é que ele está longe de ser o único e, para nós, ocidentais, *Akira* pode nos dizer mais sobre nossa vontade quadrinizante a respeito do mangá do que uma mera linha cronológica de autores e obras. Da mesma forma, Tezuka ter vindo depois de Otomo na descoberta do mangá, na experiência de um leitor, é significativo por diversos fatores que vão desde a formação do gosto até a eleição de *Akira* como um “clássico”. Um descobrimento



Fig. 1 – *Akira* de Katsuhiro Otomo (2009: 10-11).





Fig. 2 – *Astro Boy* de Osamu Tezuka.



Fig. 3 – *Akira* de Katsuhiro Otomo.

é necessariamente uma invenção, pois opera uma intervenção no objeto, acaba por violentá-lo ao dar a ele o próprio status de objeto, no caso, de quadrinhos japoneses. Inventar é violentar porque conhecer é violentar. O conhecimento, Foucault nos mostra, nunca é **de** algo ou **sobre** algo, mas **contra** algo. Conhecer é a forma de domesticar o desconhecido, de apartá-lo de sua ameaçadora condição, de fazer da coisa que se impõe sobre nós e desestabiliza nossa própria identidade algo que possa ser controlável, atribuído, categorizável, também identificável (FOUCAULT, 2003). Identificamos objetos, ou melhor, inventamos a identidade dos objetos para assegurar nós mesmos nossa própria identidade. A psicanálise é a narrativa deste processo, do bebê que aprende a ver a mãe não mais como extensão do seu corpo, mas como objeto outro, assim como no tratamento do trauma onde a ameaça sofrida precisa ser simbolicamente objetificada para que a dolorosa sujeição cesse ou diminua. Portanto, é na violência criadora do conhecimento que o estudo da invenção presta atenção,

assinalando sua arbitrária intervenção e seus interesses na maioria das vezes obscurecidos.

Não se trata, por fim, das relações de saber e não-saber, mas de uma genealogia das vontades e das formas de saber enquanto poder em jogo. Em parte, o protesto de Cirne vai nesta direção. Curiosamente, ao apontar possíveis origens distintas para as histórias em quadrinhos brasileiras antes de 1934, anacronicamente também destaca *Pererê* de Ziraldo de 1960. Cirne (1982) parecia estar mais inclinado a uma inquietude das invenções do que à comodidade das origens. De fato, todos aqueles momentos apontados caberiam como uma invenção dos quadrinhos, da mesma forma que

sua *História e crítica dos quadrinhos brasileiros* seja, ela mesma, mais uma dessas invenções governadas por vontades quadrinizantes.

É em oposição ao fracasso dissimulado do sujeito do conhecimento, contra sua jamais recusada aptidão de qualificar – diria Nietzsche, contra “o minuto mais soberbo e mais mentiroso da ‘história universal’” quando “animais inteligentes inventaram o conhecimento” (NIETZSCHE, 1999: 53) –, que aqui se conceitua a **potência** – potência dos quadrinhos. Potência, para Nietzsche, traduzida aqui como **poder-vir-a-ser**. A potência não se encerra no essencialismo da qualidade, no sossego do conhecido, mas pelo contrário, abre, explode, joga tudo e todos numa indefinição que, quando assim conceituada, é apenas na provisoriedade de mais e mais conceitos que virão a surgir, a ser inventados. O poder-vir-a-ser é um movimento incessante que, embora pareça se projetar no futuro, é do passado ao presente que se dá, no eterno retorno do mundo inventado com suas possibilidades outra vez mais abertas. Algo, por excelência, muito próprio às histórias em quadrinhos, como se mostrará, espero, no decorrer desta pesquisa.

Para tanto, será desenvolvida, no capítulo 2, uma revisão histórica e teórica das supostas essências das histórias em quadrinhos, problematizando os muitos nomes das HQs (*comics, bande dessinée, manga, fumetto, historieta* etc.), reavaliando as disputas por uma forma e função dos quadrinhos e, por fim, apostando em posições que bandeiam em direção a uma irreduzibilidade em quadrinhos. Isto nos levará ao capítulo 3, que considerará a experiência pelos quadrinhos com a infância na primeira metade do século XX, o horror nas campanhas antiquadrinhos do pós-guerra e o dispêndio nas discussões sobre cultura de massa. No capítulo 4, a investigação será acerca da invenção da “artisticidade” dos quadrinhos por quatro frentes: as HQs expostas nas galerias de arte, a relação com a Pop Art, os conflitos e as transformações; a adultidade dos quadrinhos, o underground e a invenção da autoria; a quadrinhofilia e seus desdobramentos no surgimento dos fanzines e dos estudos acadêmicos; e o erotismo como espaço estratégico da vanguarda e do luxo nos anos 1960. Já no capítulo 5 será dada maior atenção a dois tópicos centrais na teoria dos quadrinhos: a relação entre texto e imagem, de modo a historicizar esta aparente oposição e reavaliá-la na modernidade; e a narratividade, pensada de maneira distinta com relação à história pelo conceito de traço, possibilitando um instrumental diferente para a análise da narrativa nos quadrinhos. Por fim, o capítulo 6 se dedicará à análise da montagem aplicada aos quadrinhos, servindo de preâmbulo para o capítulo 7, no qual sugiro uma teoria e crítica da sarjeta, uma reconsideração indicial daquela ausência em branco ou em qualquer outra cor, ou mesmo



sem traço aparente que separa um quadro do outro, às vezes uma letra de um desenho. A sarjeta é a presença-ausência, aquilo que é materialmente visível e ao mesmo tempo invisível no ato da leitura. Nisso reside algo de sintomático, uma abertura tensionada por aquilo que aqui está e que sempre é falta. Conduzir o aberto de forma responsável, na potencialidade das histórias em quadrinhos é o desafio proposto.

Que aqui se invente um excelente gibi!





## 2 DESCONHECENDO OS QUADRINHOS

O maior clichê – de difícil escapatória – neste ainda jovem campo chamado teoria dos quadrinhos é o capítulo dedicado à definição do que são histórias em quadrinhos – ou seja, sua invenção. Revisar os esforços ontológicos por nomes, formalismos e funções sociais é de enorme valia para reconsiderar a aparente irredutibilidade das histórias em quadrinhos. A infundável disputa pela origem das histórias em quadrinhos, esboçada no capítulo anterior, acaba por ser um dos reflexos da indefinição provocada pelas HQs. Afinal, na ausência do que a **coisa é**, mais difícil se torna postular o que a **coisa foi**. A insuficiência da história passa por um problema maior e mais inextricável que é da ordem da percepção. A pergunta, infantil e, por isso mesmo, difícil de responder, insiste: o que são as histórias em quadrinhos? Operando uma pequena reformulação, essa mesma pergunta pode ser colocada da seguinte forma: é possível conhecer os quadrinhos? Se não, por quê?

### 2.1 AS AVENTURAS DO INOMINÁVEL

Esta alcunha, o “Inominável”, bem que poderia ser o nome de um super-herói. Talvez até já exista um. Provavelmente seus poderes seriam mais ligados ao oculto, não cabendo à ciência dar razão aos seus feitos ou mesmo ao leitor captar exatamente o que ele é, embora houvesse a certeza de que na ausência de tudo, ainda se trate de um super-herói. Contudo, o termo mesmo, “super-herói”, é outro cavalo-de-batalha. O que define um super-herói? Peter Coogan, em *The Definition of the Superhero*, estabelece questões ligadas à missão, aos poderes, à identidade e à distinção de gênero como os principais critérios formadores. Contudo, tais características podem sempre produzir exceções ou mesmo englobar materiais dificilmente aceitos como quadrinhos de super-herói, assim como pouco resolve a disputa tipicamente *fandom* de que seria o Superman ou o Fantasma – para não citar outros – o primeiro dos super-heróis. No que tange à capacidade de gênero do termo, Coogan (2009: 87, tradução minha) diz que “a distinção entre ‘super hero’ e ‘superhero’ é

análoga à distinção entre ‘every day’ (i.e. every single day) e ‘everyday’ (i.e. ordinary)”. O que é interessante neste jogo de linguagem não é a sua eficiência – pelo contrário, o debate sobre o assunto, de modo geral, é de uma inconsistência alarmante –, mas precisamente o apelo a tais jogos. É como se o termo só pudesse ser explicado a partir de outros termos na ausência de um conceito mais seguro. Heróis clássicos como Hércules eram valorados por seus grandes feitos, seu enorme apetite alimentar ou sexual, e não possuíam grandes dilemas morais. Desde Dom Quixote isso parece ter mudado, cabendo ao herói moderno estar sempre em uma crise, seja ela de função, memória, valores ou percepção. Superman, em 1938, era um órfão valentão, psicologicamente raso, mas encantador por seus grandes feitos, ajudando os mais pobres, vítimas da Grande Depressão. Já em 1978, no longa-metragem, Superman tornou-se um semideus à procura de uma razão num mundo que não é seu, mesmo que, para isso, tivesse que ir contra o pai e interferir na história humana. De resquícios do clássico ao imperativo do moderno, ainda assim Superman não nos é suficiente para, na história da narrativa heroica, nos esclarecer por completo o que é um super-herói ou mesmo afirmar um desligamento categórico de tal tradição.

A indefinição dos super-heróis é uma boa metáfora para uma indefinição ainda maior dos próprios quadrinhos. O Inominável é sedutor, instigante, misterioso e mesmo a pertença que a ele conferimos – a tradição, a inserção na nomenclatura – ainda é algo que nos escapa. Algo que já faz parte de certo charme que cerca as histórias em quadrinhos são seus muitos múltiplos nomes. Na França, chama-se *bandes dessinées*, embora Groensteen (2009: 3, tradução minha) aponte que este termo só foi se estabelecer nos anos 1960, mais de cem anos depois de Töpffer, sendo nomeado até então “sucessiva e indiscriminadamente como *histoires en estampes*, que é o próprio termo de Töpffer, *histoires en images*, *écrits illustrés*, *films dessinés* e, é claro, *comics*”. *Comics*, por sua vez, é como as HQs são chamadas nos EUA até hoje devido à sua aurora no início do século XX pelo humor. *Funnies*, por outro lado, caiu em desuso e desde os anos 1980 e 90, principalmente pela pessoa de Will Eisner, *graphic novel* e *sequential art* têm ganhado terreno. No Japão, “o termo mangá data do século XVIII e foi usado pelo artista japonês Hokusai, em 1814, para designar seus livros de ‘rascunhos excêntricos’” (GRAVETT, 2006: 13). Mais especificamente, a palavra *manga* (sem o acento) deriva do chinês *manhua*, nome pelo qual hoje são chamados os mangás da China. Hong Kong, Taiwan, assim como a Coreia do Sul utilizam-se da variação *manhwa*. Na Itália, o termo, por sua vez, é *fumetti*, literalmente, “fumaças”, referindo-se aos balões. Em língua espanhola preva-

leem *historietas* ou *còmics*, sendo popular na Espanha o termo *tebeos*, em referência à famosa revista TBO de 1917, algo parecido com a palavra gibi no Brasil, com a diferença que “tebeo designa as histórias em quadrinhos de modo geral, sem distinguir se eram publicadas em jornal, revista ou outro meio. Aqui, gibi se limita às revistas em quadrinhos” (CHINEN, 2010: 37). Em Portugal, outrora *histórias aos quadradinhos*, hoje é mais comum *banda desenhada*. No Brasil, além de histórias em quadrinhos, é também bastante popular a palavra *gibi*, sinônimo de moleque, negrinho, que foi o nome da revista de 1939, do Grupo Globo, e tinha o desenho de um menino negro na capa como personagem-símbolo.



Fig. 4 – Revista Gibi, ed. Globo.

Todos estes termos, para somente citar os casos mais famosos, contam partes de uma história menos visível de lutas, recusas e interesses. No caso americano, isso é mais evidente: “cômicos” é uma palavra difícil de sustentar numa eventual pretensão artística autonomista tradicional. Não há consenso em relação ao surgimento das *graphic novels*. Na Espanha dos anos 1940, “novelas gráficas” eram HQs românticas (GARCÍA, 2012: 33), contudo, foi em fanzines americanos dos anos 1960 que o termo ganhou maiores pretensões artísticas, sendo *Um contrato com Deus* e seu autor Will Eisner, em 1978, os grandes promotores dessa nova terminologia, que viria a se popularizar nas décadas seguintes. Eisner, em diversas entrevistas e em seus livros didáticos, nunca escondeu seu entendimento das HQs como uma forma de literatura no que tange sua leitura, uma linha semelhante à do espanhol Román Gubern em seu livro *Literatura da imagem*, lançado originalmente em 1974. *Graphic novel*, ou romance gráfico, dá aos *comics* ares de nobreza literária, tira os quadrinhos das bancas e os conduz às livrarias, algo que de fato aconteceu intensamente nas duas últimas décadas. Muitos são os críticos a este termo justamente por sua estratégia, um tanto óbvia, de

conferir status aos quadrinhos a partir de sua pertença a tradições literárias validadas culturalmente nos espaços de “alta cultura”. Porém, autores como Santiago García (2012: 305) sustentam uma autêntica mudança, não sendo a *graphic novel* “um formato, nem um gênero, nem tampouco um conteúdo”, mas uma mudança a partir da “consciência de liberdade do autor”. García não é ingênuo, seu apontamento refere-se menos ao gesto – afinal liberdade autoral sempre existiu nos fanzines – e mais ao impacto social deste amplo reconhecimento no ofício das histórias em quadrinhos. Por isso mesmo a crítica original ainda se sustenta.

Outro termo, também propagado por Eisner, é arte sequencial. Lançado a partir do livro *Quadrinhos e arte sequencial*, originalmente em 1985, com base nas aulas que Eisner lecionou na School of Visual Arts, de Nova York, o termo engloba outras manifestações dispostas em sequência e que se utilizam de narrativas gráficas. Contudo, cinema, animação e *story board* dificilmente são enquadrados como arte sequencial, sobrando este rótulo quase que exclusivamente às histórias em quadrinhos. Novamente, a crítica comum a este termo repousa na sua inserção em tradições já validadas culturalmente, com o adicional do uso arbitrário e autonomista de “arte”, assim como superestimar a sequencialidade dentre outras tantas características das HQs (MIODRAG, 2013). Outro problema é a sua amplitude, algo que Scott McCloud reconhece, procura especificar melhor, mas no final o reafirma como a melhor opção (McCLOUD, 2005). A simpatia de McCloud não é gratuita: sendo ele tão entusiasta da ideia de considerar as histórias em quadrinhos desde a arte primitiva, arte sequencial cai perfeitamente à pretensão não só de inserir os quadrinhos numa tradição muito mais vasta, como também de garantir uma artisticidade. Não se pode esquecer de que tanto Eisner quanto McCloud são quadrinistas, nem de que, enquanto o primeiro escreve a partir de análises de seus próprios quadrinhos, o segundo teoriza em quadrinhos, o que, naturalmente, confere a seus trabalhos o lugar de quadrinhos-segundo-o-quadrinista, onde a análise teórica em muito se mistura a uma eficiência do como-fazer e a um discurso sindical de valorização do próprio ofício.

Já na tradição francesa, a preponderante aptidão teórica que destaca a excelência do desenho em detrimento da escrita no contínuo narrativo parece tomar forma na expressão banda desenhada. Histórias em estampas, vinhetas ou quadros aludem a uma separabilidade, fragmentação, que a palavra banda, no uso corriqueiro moderno, não ocasiona. Banda é uma faixa, uma via ou estrada, que na música corre por meio de um coletivo organizado num fluxo sonoro. Deste modo, ao enfatizar nos quadrinhos a sua banda desenhada,

opta-se pela identificação de uma fluidez, considerando-se uma reunião, uma passagem, deixando em segundo plano a discriminação dos objetos dispostos em série como no termo histórias em quadrinhos, ou mesmo na escrita pela unidade mínima da letra. No final dos anos 1960, a SOCERLID (Société civile d'étude et de recherche des littératures dessinées) já colocava:

a imagem tem uma importância primordial; pois em sua origem a história em quadrinhos não passava de uma sequência de ilustrações de um texto considerado fundamental (...) [e] só quando o texto foi utilizado para descrever e comentar a ação do quadrinho, a fim de torná-lo mais inteligível e mais completo, que a história em quadrinhos tornou-se autenticamente história em quadrinhos.” (COUPERIE ET AL, 1970: 181).

Não por acaso, esse discurso estava inserido na exposição *Bande Dessinée et Figuration Narrative* ocorrida em Paris, em 1967, no Musée des Arts Décoratifs, e, em 1970, no Brasil, no MASP, locais de maior sintonia com as artes plásticas do que com a literatura. Ainda hoje, numa rápida vista panorâmica à teoria francesa dos quadrinhos, fica a impressão de que a supremacia do desenho é um ponto bem mais pacífico do que na academia anglófona, onde Charles Hatfield, David Carrier, Robert C. Harvey, entre outros, atentam para uma maior equivalência ou mesmo essencialidade do texto nas histórias em quadrinhos como fator inerente de sua inovação. Não há como esquecer que, ao levantar a essencialidade do texto nas HQs, principalmente na forma de sua integração intraquadro pelo balão, o pai dos quadrinhos se torna Outcault, levando a taça criacionista para os EUA<sup>1</sup>. Contudo, Hannah Miodrag (2013) afirma que estaria por trás dessa estratégia de supervalorizar o desenho a vontade de estabelecer um corte entre as histórias em quadrinhos e os livros ilustrados, já que supostamente, neste último, é o texto que ocupa uma posição preponderante. Pierre Couperie, um dos integrantes da SOCERLID, na ocasião da exposição de 67, comenta que *bande dessinée* surgiu nos anos 1930 associado às tirinhas, enquanto as revistas, até os anos 1950, eram chamadas de *illustrés*, algo que corrobora a hipótese de reafirmação da banda desenhada como rompimento de qualquer coisa que se assemelhe a livros ilustrados. Não se pode esquecer também que a imensa maioria

---

1 Embora já existam vários registros do uso de balões em materiais impressos muito anteriores a *The Yellow Kid*, o ponto ainda levanta polêmicas a respeito do uso inovador – ou não – de Outcault. O balão será novamente discutido noutro capítulo.

dos livros ilustrados são voltados para as crianças, enquanto que as histórias em quadrinhos batalham há um século para serem vistas como uma expressão cultural diversificada para crianças e adultos. É desta carga, do discurso voltado à infância, que em grande parte surgem os diminutivos presentes no espanhol *historieta* e no português brasileiro *gibi*, revistinha ou mesmo história em quadrinhos, que o gracejo ao **pequeno** recai como um rótulo constrangedor. Não por acaso, no Brasil, há a simpatia por termos como *graphic novel* ou *sequencial art* em eventos acadêmicos, assim como em exposições em galerias de arte ou na promoção de quadrinhos para livrarias por parte das editoras. Da mesma forma, tanto no espanhol quanto no português, a caracterização por **histórias**, que nos remete a Töpffer e suas *histoires en estampes*, associa aos quadrinhos uma “natural” narratividade. Contudo, a relação entre quadrinhos e narratividade é algo bem mais complexo e será desenvolvido no capítulo 5.

Ainda sobre as polêmicas da relação imagem/texto, na primeira metade do século XX, foi comum em muitos países, inclusive nos EUA <sup>2</sup>, a aversão pelo balão de diálogo, considerado grosseiro ou intrusivo na composição do quadro. Numa formação de gosto que vai do purismo artístico de Lessing a certos preceitos da arte moderna tais como aqueles postos pelo Manifesto Futurista de Marinetti, a Itália fascista tinha por prática a produção de HQs sem balões com característicos versos abaixo dos quadros (COUPERIE ET AL, 1970). Com a chegada dos quadrinhos americanos no pós-guerra italiano, a diferença marcada pelo balão de diálogo popularizou o termo *fumetto* – ou *fumetti* no plural. Embora sejam consagrados os exemplos de histórias em quadrinhos sem balões, com textos abaixo dos quadros (*Príncipe Valente*, de Hal Foster), ou HQs “mudas”, ou seja, sem texto algum (*O sistema*, de Peter Kuper), é inegável o quanto o balão é automaticamente associado às histórias em quadrinhos – apesar de o recurso já existir desde a Idade Média. Ainda assim, prevalece o clichê do balão nos quadrinhos como sua suposta novidade e linguagem própria. Para tanto, existem consideráveis estudos voltados a levantar uma tipologia dos balões, geralmente associados ao esforço de evidenciar a “inegável” riqueza simbólica das histórias em quadrinhos como também de introduzir os não-leitores no mundo quadrinizado – algo comum na academia brasileira, de *Os quadrinhos*, de Antônio Luís Cagnin, em 1975, a *A leitura dos quadrinhos*, de Paulo Ramos, em 2009. Seja como for, o que aqui interessa, no caso italiano, é o nome ser assumidamente uma noção

---

2 *Flash Gordon*, de Alex Raymond, começou usando balões, porém os abandonou no decorrer da série, preferindo trabalhar com quadros mais “limpos”, embora os textos ainda fossem sobrescritos.



vaga. Mais do que isso: ao contrário de todo esforço por termos que garantam um semblante, seja na base do valor literário ou artístico, seja na hierarquia das formas gráficas ou na/da narratividade, o balão é meramente um indício de quadrinhos, assim como é a fumaça para o fogo. Enquanto exaltação pragmática e metonímica de uma determinada característica, a palavra *fumetto* está longe de possuir aspirações retratistas, mas se basta para evocar uma **imagem** – a imagem das histórias em quadrinhos.

Algo semelhante se dá no caso do mangá, na diferença que a palavra está muito mais para a narrativa de um contágio, índice também, mas não necessariamente formal, e, sim, histórico-cultural. Apesar de o termo ser associado a Hokusai no despojamento de seus desenhos, “o mangá de Hokusai não se esforça para contar uma história. Embora narrativas com figuras tivessem uma longa história no Japão, nenhuma dessas tradições foram associadas à palavra ‘manga’ até o século XX”. (PETERSEN, 2010: 41, tradução minha). Santiago García (2012: 49) aponta que as “origens do mangá estão também no século XIX, e na assimilação cultural por parte, primeiro, dos artistas japoneses da era Meiji da influência das revistas estrangeiras”, como *The Japan Punch*, baseada na britânica *Punch*, além da popular presença anterior à 2ª guerra mundial de alguns comics americanos, como *Pafúncio e Marocas (Bringing Up Father)*, de George McManus, com seus grandes olhos vazios, muito imitados, nos anos 1920. “Na verdade, o mangá – ou seja, os quadrinhos – poderia não ter chegado a existir se a extensa herança japonesa não tivesse sido profundamente alterada pela influência dos chistes, das caricaturas, das tiras de jornal e dos quadrinhos ocidentais” (GRAVETT apud GARCÍA, 2012: 49). Ou seja, a palavra mangá está mais para um semblante quase que esvaziado no apaziguamento de tradições distintas, pouco adequada para atingir uma determinada demanda que não seja única e exclusivamente a de dar nome ao inominável. De todos os termos designados aos quadrinhos, mangá possivelmente é aquele que mais explicita a impossibilidade de uma definição logocêntrica das histórias em quadrinhos.

Se formos para os elementos constitutivos dos quadrinhos, encontraremos também uma série de nomes para as mesmas coisas: o contorno do quadrinho pode ser chamado de linha demarcatória, moldura do quadrinho, requadro. O rabicho do balão, que geralmente liga o falado ao falante, também é chamado de apêndice. E a sarjeta eventualmente se torna hiato, sendo cada termo também ligado a um projeto bastante particular de consideração estético-conceitual dos quadrinhos (RAMOS, 2009). Contudo, por ora basta. Toda palavra, como bem sabemos, é arbitrária; portanto, o que chama atenção na história dos nomes das histórias em quadrinhos são suas

trajetórias, estratégias e dedicações por algo tão falso e, ao mesmo tempo, tão cheio de si que é um nome. Mas basta revermos com cuidado esta história para percebermos que, de fato, a palavra sempre esteve perdida. Dar um nome, em seu próprio gesto, é dar licença à linguagem para que o real seja **qualificado**. É nomear uma criança quando nasce na garantia de que ela não seja qualquer outra senão a identidade que você confere a ela. A identidade, mais precisamente vinculada ao ato de nomear, é o lugar por excelência da transferência da **potência** para a **qualidade**. Porém, da mesma forma que a palavra instalação pouco diz sobre o procedimento e cinema é mais do que imagem em movimento, a completude da identidade por parte de um nome é insuficiente, servindo tão somente como um **semblante**.

Para Jacques Lacan, o semblante não é uma falsidade, uma oposição à essência, mas aquilo que dá à essência condições de existir na sua fragilidade, na suportabilidade que a vida psíquica necessita para sustentar suas próprias ficções – neste caso, a identidade (LACAN, 2008). Ficcional – aqui poderíamos também dizer inventar – não é mentir, mas construir algo a partir de sua abertura insuportável, de sua indefinição excessiva. É um gesto criativo apesar de tudo. O semblante forçosamente articula o **ser** – sempre um ser pela linguagem – no lugar do **real** – aquilo que a linguagem não encerra. Não seria este o jogo por trás do inominável dos quadrinhos? Diante do real, daquilo que a linguagem não consegue reduzir, cabe extrair das HQs um ser que, enquanto palavra, seja capaz de lhe conferir sua identidade. Ou seja, um semblante. Aqui entraríamos na categoria filosófica do **novo**, daquilo que a linguagem não teria estruturalmente amplas condições de amparar, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos. Mas por enquanto, obviamente, é imprudente chegar a tais conclusões somente com base nos tantos nomes das HQs, pois apesar da insuficiência nominal de um **universal**, nomes continuam a brotar. Nomes que, mesmo com todo investimento por trás deles, ainda são só nomes, apesar de sintomaticamente nos dizerem tanto. Portanto, é na investigação da **essência** dos quadrinhos, ou melhor, das invenções de suas essências, que será possível pensar o novo das HQs.

## 2.2 A ESTRANHA ESSÊNCIA DA FORMA E DA FUNÇÃO

A busca por uma essência das histórias em quadrinhos deu-se em muitas frentes, sendo possível apontar três como as mais recorrentes: o conteúdo, a forma e a função. Sobre o conteúdo pouco compensa neste momento demorar-se. A redução das histórias em quadrinhos e de sua essencialidade ao nível de conteúdo costuma aparecer nos discursos mais preconceituosos

e partir de pessoas que, de fato, possuem pouca erudição sobre quadrinhos. Ainda assim, é deste lugar que brotam algumas das mais antigas manifestações do senso comum, como a infantilidade ou o bom-humor das HQs, seus desenhos de “má qualidade” ou erros gramaticais, entre outros.

Não é difícil perceber que uma essência conteudística será sempre contextual, restrita ao corpus, e que não atenderá a qualquer exigência mais rigorosa na busca de uma essência, pois facilmente pode ser contradita. Ou seja, se a essência da história em quadrinhos é ser cômica, basta desenhar uma tirinha dramática e a essência cai por terra. Além disso, o olhar sobre o conteúdo essencialmente não distingue os quadrinhos de outras manifestações, afinal comicidade, infantilidade e imagem/texto estão presentes tanto nos livros ilustrados como em poemas dadaístas, da capa de discos às embalagens de comida. Ainda assim, este tipo de abordagem foi mais propícia antes dos anos 1960, já que, de fato, durante a primeira metade do século XX muitas das publicações eram voltadas para as crianças e eram de humor, assim como, no contexto da imprensa, podiam tornar-se vítimas eventuais da pressa, má-impressão ou outras adversidades que atribuíam “má-qualidade” textual ou gráfica.

Contudo, as exceções já estavam presentes desde cedo. Contra a infantilidade bastaria citar trabalhos do século XIX, dos de Töpffer até a revista britânica *Ally Sloper's Half Holiday*. Contra o humor, a proliferação dos quadrinhos de aventura a partir dos anos 1930 é mais do que suficiente como argumento. Já contra a suposta má qualidade do texto, do desenho ou de ambos, é comum a teoria dos quadrinhos responder com trabalhos de Gustave Verbeek, Lyonel Feininger, Winsor McCay e George Herriman etc. Contudo, é preciso considerar que revidar com “exemplos de qualidade” é ainda concordar com uma definição de qualidade puramente preconceituosa, isto é, uma vontade de conceituação sem tempo, chance ou interesse de se desenvolver, e que, por isso mesmo, nunca se apresentará formulada, de cara limpa o suficiente para ser contestada – contra o puro preconceito qualificado é preciso uma pura recusa desqualificadora.

Seja como for, fica evidente que qualquer definição meramente conteudística falha. Isso se tornará mais evidente nos anos 1960, da explosão dos *comix underground* nos EUA aos quadrinhos eróticos publicados por Éric Losfeld na França. Para tanto, os pesquisadores comprometidos com uma investigação mais rigorosa da essência das HQs acabariam por se voltar a pontuações formais e sua funcionalidade social, não numa oposição ao conteúdo, mas no entendimento de como a forma funciona e faz socialmente funcionar o conteúdo dos quadrinhos.

### 2.2.1 A indefinição possível

Thierry Groensteen, na introdução de *Système de la bande dessinée*, no tópico “L’introuvable définition”, ao avaliar qual seria a essência dos quadrinhos, aponta para dois caminhos, o primeiro, destinado sempre ao fracasso, seria a “essencialista abordagem e busca por estancar alguma sintética forma de ‘essência’ dos quadrinhos” (2007: 12, tradução minha), e, segundo, que a busca por essa essência produz não uma solução econômica, mas uma profusão infundável de respostas. Para isso, ele compila algumas definições, não por acaso, todas dos anos 1970. Entre elas, as já muito criticadas quatro condições essenciais aos quadrinhos de David Kunzle:

- 1) Deve haver uma sequência de imagens separadas;
- 2) Deve haver uma preponderância da imagem sobre o texto;
- 3) O meio no qual as tiras aparecem e para o qual elas foram originalmente intencionadas deve ter reprodutibilidade, que é, em forma impressa, um veículo de massa;
- 4) A sequência deve contar uma história que são ambas moral e topical. (KUNZLE apud GROENSTEEN, 2007: 13, tradução minha)

E a definição de Bill Blackbeard.

Uma narrativa dramática ou anedotas serialmente publicadas, episódicas, sem fim prescrito, conectadas sobre recorrentes personagens identificados, contados em sucessivos desenhos regularmente encerrando balões de diálogo ou seu equivalente geral de texto narrativo mínimo. (BLACKBEARD apud GROENSTEEN, 2007: 13, tradução minha)

Groensteen contra-argumenta que ambas as definições são “igualmente normativas e autointeressadas, na medida em que cada uma se apoia num arbitrário recorte da história.” (2007: 13). No caso, seria a imposição de Kunzle pelo ponto de partida da invenção da prensa em seu *The Early Comic Strip*, enquanto Blackbeard estaria sustentando qualidades que permitam, mais uma vez, dar aos americanos o crédito pela invenção dos quadrinhos. Além do mais, para ambas definições existem grandes divergências. Em relação ao segundo ponto de Kunzle, por exemplo, Hannah Miodrag se dedicará a contestar com base em diferentes quadrinhos, entre eles os traba-

lhos de Lynda Barry (2013). O quarto, por causa de seu conteudismo, pode ser facilmente refutado, e o terceiro já encontrava oposição nos anos 1970 com Pierre Couperie.

História em quadrinhos seria uma história (mas não necessariamente...) constituída de imagens feitas à mão por um ou muitos artistas (o que deve eliminar cinema e fotonovela), fixada em imagens (em diferença da animação), múltipla (ao contrário do cartoon), e justaposta (em diferença da ilustração e novelas em imagens...). Mas esta definição se aplica igualmente bem à Coluna de Trajano e à tapeçaria de Bayeux. (COUPERIE apud GROENSTEEN, 2007: 14, tradução minha).

A definição de Couperie soa como que propositalmente desajeitada ao final, quando em um duplo movimento insere os quadrinhos numa tradição muito mais antiga não condicionada ao seu modo de distribuição e, ao mesmo tempo, evidencia o quão escorregadia é a definição das histórias em quadrinhos. Contudo, torna-se curioso que na ocasião da exposição de 1970, no MASP, no material publicado pela SOCERLID, de que Couperie fazia parte, estivesse a seguinte nota:

O tempo é um elemento capital na originalidade da história em quadrinhos como arte narrativa: ritmando sua publicação, ele cadencia a narrativa. Só a história em quadrinhos pode fazer o leitor e o personagem viverem ao mesmo tempo; só a história em quadrinhos pode continuar uma história durante décadas. As séries publicadas em episódios completos em forma de livro (ou álbuns) não tem o ritmo da genuína história em quadrinhos e tendem a ser pseudolivros ilustrados. (COUPERIE ET AL, 1970: 171).

Essa afirmação, bastante radical, exclui a Coluna de Trajano e a tapeçaria Bayeux, mas também elimina Töpffer das histórias em quadrinhos. Contudo, esse ranço tem seu motivo: nos anos 1960, o mercado franco-belga assistia a um crescimento expressivo da publicação de álbuns. Dentre eles, a cultuada *Saga de Xam*. Escrita por Jean Rollin e desenhada por Nicolas Devil, a *Saga de Xam* conquistou respaldo como arte de vanguarda, a ponto de Álvaro de Moya dizer que “os auge foram atingidos pela Saga de Xam, a coisa mais pra frente já feita em toda a história das histórias em quadrinhos”

(1972: 182), e de Moacy Cirne, além de dedicar uma análise mais detalhada em *A explosão criativa dos quadrinhos*, indagar “o que virá depois [deste] escândalo visual?” (1977: 59). Coincidentemente, *Saga de Xam* foi publicada por Losfeld, em 1967, mesmo ano da exposição original no Musée des Arts Décoratifs – uma ironia, pois lá estava a SOCERLID, no “espaço da arte”, recusando os álbuns que viriam a ser alguns dos primeiros grandes agentes de uma maior valorização artística dos quadrinhos. Isso se reforça quando levamos em conta o advento das *graphic novels*, em outras palavras, das HQs não seriadas – ou das séries de curta duração –, publicadas em livrarias com considerável prestígio. Cita-se aqui *Maus*, de Art Spiegelman, e *Persépolis*, de Marjane Satrapi. Mais além, as *graphic novels* inclusive fizeram com que as novelas em imagens do início do século XX de Frans Masereel, Lynd Ward, entre outros, desfrutassem, para alguns, do rótulo de história em quadrinhos (GARCÍA, 2010).

A defesa da relação entre a publicação periódica e a vida do leitor em grande parte sintoniza-se com a posterior definição de Blackbeard, apontada por Groensteen, porém ambas podem ter vindo do mesmo lugar, já que se assemelham à de Coulton Waugh, em *The Comics*, de 1947, para quem a importância do personagem recorrente era a de um querido amigo do leitor (BEATY, 2012: 27). Scott McCloud funcionaliza (profissionaliza no sentido mais pobre) esta “amizade” na sua muito difundida definição dos anos 1990: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (2005: 9), dando considerável atenção à definição dos quadrinhos a partir do que se quer dizer para ou do que se pode fazer com o leitor/espectador. Isso explica porque, em McCloud, há um maniqueísmo tão grande entre forma e conteúdo, cabendo menos ao leitor e mais ao profissional de quadrinhos saber distinguir definitivamente que, apesar do conteúdo, a forma dá poder, pois “quadrinhos, em geral, eram material de consumo infantil, com desenhos ruins, barato e descartável, mas... não precisa ser assim!” (2005: 3).

Contudo, a definição de McCloud junta-se à de Couperie na abertura conceitual que permite uma extensão em direção ao passado da tradição das histórias em quadrinhos. Nos anos 1970 ainda, Les Daniels, em seu *Comix: A History of the Comic Book in America*, rebateu: “defensores dos quadrinhos têm a tendência de vasculhar através de reconhecidas sobras da vasta história da humanidade para destacar publicamente símbolos consagrados que podem criar entre os conhecedores a desejada explosão de reconhecimento.” (DANIELS apud BEATY, 2012: 31, tradução minha). Já críticos atuais,

como Domingos Isabelinho, desconsideram esse julgamento ao defender um campo expandido – nos termos de Rosalind Krauss – para os quadrinhos.

Essa efervescência teórica de definições a partir dos anos 1970 provavelmente levou Charles Hatfield a definir os quadrinhos justamente por suas **tensões**. Quatro são as que ele catalogou: (1) Código vs. código, mais especificamente imagem vs. texto, “palavras podem ser visualmente moduladas, lidas como figuras, enquanto figuras podem ser abstratas e simbólicas como palavras”. Isso se dá a partir de diferentes códigos de significação entre “símbolos que mostram” e “símbolos que contam” (2009: 133-134, tradução minha); (2) Imagem única vs. imagem-em-série, sendo o breakdown – ou decupagem – aquilo que exhibe a fragmentação dos quadrinhos em sua superfície, e a conclusão – nos termos de McCloud – aquilo que, pela sarjeta, amarra todos os quadrinhos em uma sequência; (3) Sequência vs. superfície, de certa forma um desenvolvimento da tensão anterior, em que, para evocar

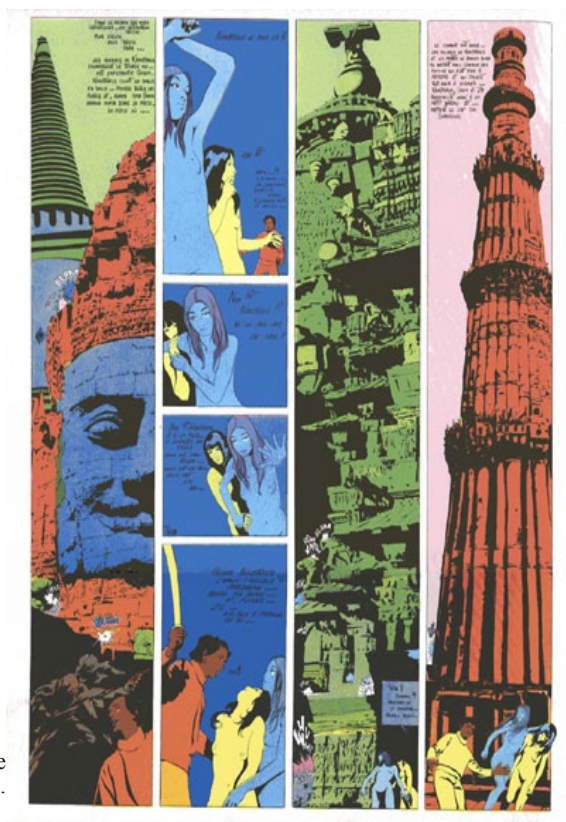


Fig. 5 – *Saga de Xam*, de Jean Rollin e Nicolas Devil.



os termos de Pierre Fresnault-Deruelle, trata-se da função “linear” – a leitura quadro a quadro – e “tabular” – o leiaute da página, sua composição; (4) Texto como experiência vs. texto como objeto, já que “quadrinhos exploram o **formato** como um significante em si mesmo; mais especificamente que quadrinhos desenvolvem uma tensão entre a experiência de leitura em sequência e o formato ou corpo do objeto sendo lido.” (2009: 144, tradução minha), o que, em outras palavras, pode ser entendido como uma tensão temporal da experiência de leitura contra outra espacial pela dimensão dos quadrinhos como um objeto material. Aqui, mais uma vez, o fantasma de Lessing nas distinções entre artes espaciais e temporais se insinua.

As tensões de Hatfield já foram criticadas por uma falta de maior rigor numa comparação muito simplista entre imagem e texto (MIODRAG, 2013). A questão principal a se problematizar, contudo, é: existe de fato **tensão** nos quadrinhos? É possível dizer que o leitor ocasional de uma HQ encontra uma tensão? Empiricamente, é muito difícil sustentar essa hipótese. Talvez nos primórdios das HQs, talvez nas provocações vanguardistas do dadaísmo e do concretismo no início do século passado fosse possível confiar na existência desse tipo de “tensão”, mas hoje tais atritos estão diluídos, de modo que a palavra tensão não é o melhor termo. Groensteen (2007) apostará em outra abordagem desta relação fundamental: a solidariedade – **solidariedade icônica**. Logo após apresentar e criticar principalmente definições surgidas nos florescer teórico do início dos anos 1970, Groensteen, na virada do milênio, quase como um acerto de contas redentor de brigas passadas, coloca em “De la solidarité iconique comme principe foudateur” que

caso for desejado prover as bases de uma razoável definição para a **totalidade** de históricas manifestações do meio [quadrinhos] e também para todas as outras produções **não realizadas** em seu tempo, mas **teoricamente concebíveis**, deve-se reconhecer o jogo relacional de uma pluralidade de interdependentes imagens como a **única fundação ontológica** dos quadrinhos. (GROENSTEEN, 2007: 17, tradução minha, grifo meu).

Na continuação *Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée* 2, Groensteen complementa que a solidariedade icônica é “um conceito que dá abrigo ao inevitável princípio básico de qualquer definição dos quadrinhos” (2013: 33), complementando-a com quatro modalidades: (1) **Complementariedade espacial**, quando a página é completamente domina-



da por quadros, dando a sensação de que, diante de uma ausência, estaríamos perante um quebra-cabeças sem uma peça; (2) **Perpetuação**, que é a atração que a página enquanto um fluxo de imagens oferece antes de qualquer protocolo de leitura ou compreensão semântica, e que, produzindo sentido, garante expectativa e conduz a algum tipo de conclusão; (3) **Ritmo**, na relação entre os quadros e sua dinâmica; e (4) **Configuração**, que concerne à posição dos quadros, que ajusta cada quadro no leiaute da página, e à distribuição de seus conteúdos icônicos.

A primeira indagação que pode ser feita a este modelo de Groensteen, antes de qualquer coisa, é: **a imagem é um ícone?** Essa aparente naturalidade ou mesmo ahistoricidade da solidariedade icônica que, para Groensteen, fundamenta todas as outras definições dos quadrinhos, por justamente ser icônica, também é algo devidamente forjado, com uma epistemologia muito particular. Contudo, este tópico será abordado em outros capítulos.

Cabe agora prestar atenção num determinado tipo de esforço que se aplica a todas as definições até agora apresentadas. Trata-se de uma vontade enciclopédica, de desejo pelo universal, de, em última análise, absolutismo. Groensteen é quem mais escracha tal esforço, talvez justamente por ter se proposto superar todas as definições anteriores. Quando não fala apenas da totalidade das histórias em quadrinhos, quando ainda dá conta de todas as HQs não conhecidas ou mesmo ainda não feitas; e mesmo diante desse gigantismo absolutista, ainda considera possível quantificar suas modalidades em quatro, número também presente em Kunzle e Hatfield, algo tão completo quanto um único **quadro** é para uma história em quadrinhos.

O que está por trás de tais investimentos é o movimento circular da funcionalidade elevada ao absoluto. Ou seja, na medida em que a história em quadrinhos **funciona** de tal modo, é possível então capturar sua essência. Groensteen não esconde suas ferramentas teóricas, como é o caso de sua semiótica. Pelo contrário, assume-a e eventualmente a problematiza, contudo, no momento chave em que está para explicitar os limites da ferramenta, quando o que ela tem a oferecer no máximo é apenas uma-visão-segundo-a-semiótica-das-HQs, ele opera uma substituição e nos dá uma essência. É por este ato de transcendência, por este salto dissimulado da ferramenta conseguindo supostamente falar fora-de-si-mesma que o absoluto opera, numa generalização transcendental dos próprios limites do conhecimento. Por isso mesmo é preciso averiguar metaforicamente a sarjeta, que estava lá discretamente escondida, mesmo que à vista de todos, entre o pulo transcendental de um quadro a outro que nossa visão opera.

Como já foi colocado, o conhecimento sempre será contra um objeto, seu esforço será decifrá-lo, domesticá-lo. O laboratório ideal para tal esforço se chamará **área de conhecimento**. Portanto, estudar a funcionalidade da área de conhecimento é compreender como essa área designa funções ao ser; em outras palavras, é observar como áreas de conhecimento **inventam** funções. Na batalha por definições das histórias em quadrinhos estas funções estão sempre atuando, mesmo que não assumidamente, contudo é de grande valia voltarmos-nos à investigação da área, da funcionalidade aplicada para além do semblante das definições.

## 2.2.2 Incomunicabilidade

Dentre tantos laboratórios, aquele que parece determinante na funcionalização dos quadrinhos é o da **comunicabilidade**. Para que fique claro, comunicabilidade não engloba apenas a institucional área da comunicação, embora dela também faça parte. A comunicabilidade está mais para um paradigma, um conhecimento prévio ao próprio conhecimento **aplicado** na medida em que confere a certeza de que é própria do ser humano a habilidade de se comunicar por **meios**. É a compreensão dos quadrinhos como meio de passagem que garantirá sua função comunicável.

Cabe aqui investigar melhor essa premissa: a própria comunicabilidade, longe de ser algo dado, é algo também inventado. Gilles Deleuze caracteriza a cara fórmula **emissor – mensagem – receptor** como, acima de tudo, um investimento de controle, uma forma de apreender o irreduzível do pensamento, do desejo e da vontade, ou mesmo de suavizar a complexidade de qualquer intenção.

Tudo de que se fala é irreduzível a toda comunicação. (...) Num primeiro sentido, a comunicação é a transmissão e a propagação de uma informação. Ora, o que é uma informação? (...) Uma informação é um conjunto de palavras de ordem. Quando nos informam, nos dizem o que julgamos que devemos crer. Em outros termos, informar é fazer circular uma palavra de ordem. As declarações da polícia são chamadas, a justo título, comunicados. Elas nos comunicam informações, nos dizem aquilo que julgamos que somos capazes ou devemos ou temos a obrigação de crer. Ou nem mesmo crer, mas fazer como se acreditássemos. Não nos pedem para crer, mas para nos comportar como se crêssemos.

Isso é informação, isso é comunicação; à parte dessas palavras de ordem e sua transmissão, não existe comunicação. O que equivale a dizer que a informação é exatamente o sistema do controle. (DELEUZE, 1999).

Novamente retomamos o fisiologismo do conhecer, de sua eterna luta contra alguma coisa. A comunicabilidade não é uma habilidade inata, mas uma série de procedimentos que asseguram, com considerável fingimento, que algo é comum a todos. Da mais alta aspiração espiritual ao desejo carnal mais selvagem, da dor de uma vista cansada à cor de uma história em quadrinhos, fazemos circular palavras de ordem que apenas miram sua própria perda, sua impossibilidade. Como comunicar Deus, desejo, dor e cor? Os tantos nomes dos quadrinhos são, também, mais um destes exemplos. Até aqui jamais deixamos o terreno dos semblantes lacanianos.

Contudo, a comunicabilidade insiste no esforço pelo controle das significações. A maneira mais eficiente para que o controle aconteça é naturalizá-lo, torná-lo uma extensão supostamente inevitável de um discurso. É preciso, então, uma análise e uma crítica da **natureza** da comunicabilidade, das maneiras como ela apaga sua história e se torna um aparente **ecossistema**. Uma destas maneiras, senão a principal, é a invenção do **meio**. Na medida em que a comunicabilidade pretende-se **natural**, o meio ignora sua invenção como um objeto puramente ideal de veiculação do comunicável e se pretende como artefato do real, cabendo seu estudo não à história de sua forja, mas a sua eficiência no ecossistema da comunicabilidade humana. Outrora espaço de transparência entre o-que-eu-quero-dizer e o-que-você-deve-entender, o meio também seria popularmente compreendido, a partir de McLuhan, como o lugar de simbiose com o homem, uma extensão articulada do ser (MCLUHAN, 1996). É neste esforço de McLuhan, a partir da compreensão de uma **tecnologia do ser**, que os meios de comunicação serão vislumbrados. Isso terá grande influência na teoria dos quadrinhos feita por quadrinistas nos EUA. McLuhan é mencionado por Eisner e McCloud, sendo deste inclusive a obra *Understanding Comics*, uma clara referência ao *Understanding Media* de McLuhan.

Entretanto, a crítica mais comum à midialogia mcluhaniana, o seu determinismo, é o que vai mais aparecer nos estudos dos quadrinhos como meios. Pois, na medida em que o meio é a mensagem, ou seja, o meio é aquilo a que ele vem a dar forma e cuja forma determina o conteúdo por um processo de extensão, cabe à história em quadrinhos a obrigatoriedade de ser mensagem. Nessa lógica não se trata, portanto, de uma possível pré-disposição de um número indeterminado de pessoas a assimilar algo afirmado como

uma mensagem, mas sim à obrigatoriedade da existência da mensagem que, como quer McLuhan, se funde ao meio, à mídia (MCLUHAN, 1969). Assim, caímos numa passividade incontestável, como se o leitor de uma história em quadrinhos não pudesse conscientemente reverter a condição de uma mensagem, como se toda forma de indisposição contra a comunicabilidade estivesse fadada ao fracasso da não possibilidade – pois assim como o receptor, o emissor também está condenado a somente produzir mensagens. Algo que encontra ressonância em certa leitura marxista da cultura, igualmente bem servida nos debates da comunicabilidade e da teoria dos quadrinhos. É bastante comum o entendimento, por um lado, das HQs como um meio de uma dominação cultural nefasta – como mostra *Para ler o Pato Donald* de Ariel Dorfman e Armand Matterlart, de 1972<sup>3</sup>, ou ainda seus reinvestimentos numa possível politização, como tanto defende um Moacyr Cirne mais jovem em sua simpatia pelo *Pererê* de Ziraldo.

É este ecossistema de formas de controle e de passividade que se esconde por trás de toda pretensão transcendental da comunicabilidade. No que se refere à história em quadrinhos, sua “natural” comunicabilidade em muito é implicada pelo seu nascimento segundo os americanos. *The Yellow Kid* conjugava aspectos fundamentais de dois empreendimentos comunicacionais, por um lado saía em jornais, o que agregava o valor de “transparência e imediata legibilidade” (GROENSTEEN, 2013: 6, tradução minha), de outro, menos evidente, estava o paradigma da publicidade, em que uma linguagem de muros (SMOLDEREN, 2014) com anúncios – rótulos como parte integrante do espaço pictórico – que compõem a paisagem urbana (MOURILHE, 2013). Foi em grande parte pelo empréstimo das ferramentas do jornalismo e da publicidade que a disseminação americana dos quadrinhos passou a ser vista como a comunicabilidade de algo mais: uma nação. “A americanização dos quadrinhos pareceu trazer consigo a promessa de uma fuga da armadilha preparada pela crítica à cultura de massa” (BEATY, 2012: 29, tradução minha). Isso se aplica à academia, especialmente dos EUA, mas não só, onde

---

3 Existe uma ausência notável aos olhos de hoje: o Pateta, personagem da Disney sempre mais escorregadio em definição, muitas vezes usado para ridicularizar os grandes nomes da humanidade, como nas HQs “Pateta faz história”, ou em desenhos animados onde, numa sociedade americana, todos são patetas e pateticamente agem seguindo ou tentando seguir padrões sociais, como a estupidez no trânsito na animação “Pateta no Trânsito”, ou um corpo atlético na animação “Ginástica Patética”. É preciso considerar que no início dos anos 1970 o Pateta ainda não era tão popular nos quadrinhos, mas ao olhar de hoje sobre esse livro, tal personagem não pode ser ignorado como uma nota destoante no discurso.

predomina a ideia dos quadrinhos como um reflexo popular que articula as esperanças, sonhos e opiniões da democrática sociedade americana. “A linha de argumento para muitos pesquisadores atrelados a um paradigma sociológico de reflexo social é: se quadrinhos não podem ser arte, basta que eles sejam pelo menos americanos.” (BEATY, 2012: 29, tradução minha). Esse tipo de propaganda, tão cara à Guerra Fria, foi comprada por lados opostos do espectro político, fossem aqueles que queriam exaltar as virtudes do sonho americano, fossem os setores de esquerda de diferentes países que muitas vezes juntos da igreja católica queriam abolir, restringir ou rearticular as HQs que propagandeavam “valores imperialistas”<sup>4</sup> (GROENSTEEN, 2009; LENT, 2009; JUNIOR, 2004). Contudo, tratava-se de uma venda casada: o elogio à cultura dos quadrinhos como reflexo inconsciente da sociedade americana trouxe às HQs um apreço bastante paternalista, como se se tratasse de uma arte de comuns, grosseiros ou ingênuos, e os quadrinistas, apesar de todo seu suposto limitado talento e inexistentes pretensões estéticas, fossem o esboço poético do imaginário do senso comum. Isso não passa em branco na academia brasileira. A coletânea de artigos sobre quadrinhos *Shazam!* organizada por Álvaro de Moya, publicada originalmente em 1971 e até hoje reimpressa, traz o prefácio de Luis Gasca, autor de *Tebeo y cultura de masas*, de 1966. Ele pontua:

Devemos partir pois da base de que, se aconselhável é exaltar os achados estéticos de Raymond, Hogarth e Caniff, também é imprescindível, vital para esta nova visão da **cultura popular**, não ater-se aos clássicos e analisar também a estes compenetrados, **humildes e populares personagens criados pelo povo, sem intenção de transcendência**. (GASCA in MOYA (org.), 1972: 10, grifo meu)

Logo depois deste prefácio, o primeiro capítulo, do próprio Moya, que desenvolve uma revisão da história das histórias em quadrinhos, emblemáti-

---

4 Que existia o intuito consciente ou não de eventualmente fazer propaganda ideológica nos quadrinhos, fosse do país que fosse, não há dúvida. O problema é generalizar toda a vasta produção de quadrinhos dos EUA, por exemplo, a partir de uma única “mensagem comum”. Além disso, delegar aos quadrinhos a responsabilidade de uma abordagem crítica, coisa que não lhe é nenhuma tarefa obrigatória, é se esquivar da responsabilidade crítica do próprio leitor – contudo, como veremos melhor noutro capítulo, é justamente a ideia de que a criança não pode se defender que irá fomentar todas as campanhas de censura aos quadrinhos, inclusive nos EUA.

camente se chama “Era uma vez um menino amarelo...”. A correspondência, que vincula cultura popular e *The Yellow Kid*, novamente se reafirma. Assim, tanto nos EUA como na Espanha e no Brasil, a compreensão dos quadrinhos passou em grande parte pelo paradigma da singela manifestação popular e por todos os clichês que advinham disso, fosse numa ênfase mais ou menos nacionalista.

Em outros países da Europa, apesar de os detratores serem muito parecidos, os entusiastas se valeram de outros vieses. “Enquanto, na França, os estudiosos cuidavam mais do aspecto artístico e estético das bandes dessinées, os italianos viam o aspecto educacional dos fumetti” (MOYA, 1972: 22). Os estudos de estética e arte dos quadrinhos ficarão para o capítulo 4; por agora, nos debrucemos no viés educacional. Apesar de Moya ressaltar a experiência italiana, Groensteen (2009: 7, tradução minha) comenta a mesma questão no contexto francês.

Antes responsabilizado por todos os pecados do mundo, os quadrinhos foram finalmente aceitos por educadores. Um livro de Antoine Roux, por exemplo, foi publicado pela Editions de l'Ecole em 1970 sob o “slogan”: “Quadrinhos podem ser educativos.” Deste modo, alguns especialistas em educação infantil passaram a depender dos quadrinhos como o último recurso contra o analfabetismo, e a melhor ajuda ao professor no ensino da leitura (agora principalmente ameaçada pela televisão).

Evidentemente, a abordagem dos quadrinhos por aquilo de educativo que a ele cabe ou falta é ainda mais explicitamente funcionalista do que seu “programa cultural”, escrachando a concepção de meio e a tarefa de seu eventual ajuste pedagógico. Beaty (2012) ressaltava que a valorização dos quadrinhos por sua leitura nos anos 1960 se deu muito como resposta aos anos 1950 e todas as acusações de que os quadrinhos pervertiam a apreciação literária. Inclusive a invenção das *graphic novels* seria uma destas estratégias para ressaltar nos quadrinhos a sua leitura. O auge desse processo se daria, nos EUA, com *Maus*, de Art Spiegelman, compilando suas duas minisséries em um único livro, em 1991, pela Pantheon Books, tradicional editora pouco ligada aos quadrinhos. No ano seguinte, *Maus* ganharia o Prêmio Especial Pulitzer, categoria proposta pelo comitê de premiação que não conseguiu decidir-se como categorizá-lo, ainda assim todos estes fatores

foram suficientes para abrir de vez as portas nos departamentos de literatura para a apreciação dos quadrinhos.

Entretanto, a valorização da leitura pelos quadrinhos, de que a educação literária em muito se apropriou, pouco tinha do conceito de **leitura** de Roland Barthes, proposto no mesmo período. Não interessava considerar o **significante** do texto enquanto potencialidade de significados. Da mesma forma, pouco importaram alternâncias como **significância** em vez de significado, ou **produtividade** contra a mera produção textual, noções estas sempre no sentido de enriquecer a leitura para além de qualquer função. A leitura, como um novo objeto epistemológico, cabível ao pictórico, ao musical, ao filmico, entre outros, não era à leitura dos quadrinhos; apesar de “cair” na linguagem, a imagem nos quadrinhos tinha menor valor de leitura perante a função pedagógica de seu texto. Na literatura, enquanto a teoria do texto de Barthes abolia a autonomia da textualidade, não considerando mais os textos como meras mensagens ou enunciados, produtos finitos, mas como produções eternas, enunciações através das quais o sujeito-autor prossegue o seu debate com o sujeito-leitor nos emaranhados da intertextualidade, nos quadrinhos interessava sua comunicabilidade, sua mensagem, não daquilo que uma história conta, mas do que ela **força** dizer, do que ela seduz e obriga na decifração do significado. Por fim, vencidos os quadrinhos, a literatura “de verdade” chegava – e ser barthesiano, aqui quase um luxo, seria então permitido. Portanto, ao lidar com os quadrinhos, o que interessava era assegurar a **textolatria** – para roubar um termo de Vilém Flusser (1985: 9) –, devoção em que se “passa a viver não mais para se servir dos textos, mas em função destes”.

Foi então com este misto de devoção ao texto, preocupações pedagógicas e compreensão de uma “literatura do pobre” com seus significados restritos que os quadrinhos passaram a educar leitura. No Brasil, desde os anos 1940 já havia o empenho de Gilberto Freyre como deputado federal para evitar uma lei de censura às revistas em quadrinhos, destacando o valor das HQs

como meio de comunicação de massa e como um recurso a ser explorado de auxílio na educação. Em seu primeiro ano de mandato, Freyre subiu à tribuna da Câmara dos Deputados para convencer o Congresso Nacional a lançar uma versão em quadrinhos da Constituição, promulgada naquele ano. (...) Na opinião do parlamentar, as revistinhas serviam como “ponte para a leitura” de livros, ao contrário do que diziam os educa-

dores do INEP. (...) A comissão [de educação e cultura da câmara em investigação por causa das denúncias do INEP] acatou os argumentos de Freyre, de que os gibis constituíam “elementos de ajuda na alfabetização” e auxiliavam “no ajuste da personalidade às lutas da agitada época por que passa o mundo”. (JUNIOR, 2004: 156, 157).

Em 1948, Adolf Aizen, pela Editora Brasil-América (EBAL), lançava a longeva Edição Maravilhosa, republicando a americana *Classics Illustrated*, que desde 1941 trazia a adaptação de grandes clássicos da literatura. “Curiosamente, a *Classics Illustrated*, que lançou 169 números entre 1941 e 1971, não se apresentava como uma revista em quadrinhos. (...)’... é a versão ilustrada, ou em imagem, de seus clássicos favoritos’, anunciava a revista” (GARCÍA, 2012: 24). Sua contraparte brasileira contava com a nota editorial: “as adaptações de romances ou obras clássicas para a Edição Maravilhosa são apenas um ‘aperitivo’ para o deleite do leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro em sua tradução e organize sua biblioteca – que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto.” (CIRNE, 1990: 32). A partir do número 24, a Edição Maravilhosa passou a publicar adaptações brasileiras, começando pelo *Guarani*<sup>5</sup>, em 1950, do haitiano André Leblanc, e, em 1952, publicaria *Histórias da Bíblia Sagrada* e a *Bíblia em Quadrinhos*, conquistando o entusiasmo do então inquisidor Departamento Arquidiocesano de Ensino Religioso do Rio de Janeiro (JUNIOR, 2004: 192).

Cirne ressalta que as adaptações eram todas muito “acadêmicas”, sendo notada a falta de maiores ousadias ao jamais ter-se adaptado *Macunaíma*, *Memórias sentimentais de João Miramar* ou *Grande sertão: veredas*, por exemplo (CIRNE: 1990). A razão para isso reside, antes da ousadia, na obrigatoriedade de recusar os quadrinhos como um meio, pois a adaptação destas obras exigiria uma violenta **tradução** para a qual os quadrinhos não teriam licença. Mesmo assim, a academia brasileira teria na função educacional um discurso de valor. *Shazam!* contava com o artigo “Pedagogia dos quadrinhos”, de Azis Abrahão; em 1975, Zilda Augusta Anselmo lança-

---

5 O *Guarani*, segundo Cirne em 1990, é a adaptação mais recorrente nos quadrinhos brasileiros. Observando que existem novas versões no mercado, é possível que este recorde ainda se mantenha. Da mesma forma, José de Alencar foi o autor mais adaptado na Edição Maravilhosa. É possível fazer uma breve relação entre Alencar, indianismo e as pretensões românticas em nome do nacionalismo que por muito tempo avultaram-se às campanhas pela HQ brasileira contra a disseminação estrangeira.



ria *História em Quadrinhos*, um título genérico para a abordagem bastante específica da psicologia da educação; e, em 1985, *História em Quadrinhos: leitura crítica*, organizado por Sonia Luyten, sairia pelo Serviço à Pastoral da Comunicação das Edições Paulinas, no qual a apresentação indica que se espera que o livro “consiga motivar os educadores brasileiros a levar em consideração, em seus trabalhos pedagógicos, a necessidade de se pensar a Comunicação Social não mais como simples lazer, mas principalmente como instrumento educativo capaz de formar consciências.” (PULGA in LUYTEN (org.), 1985: 5). Hoje, esse cenário se repete na considerável produção de adaptações literárias, estritamente voltadas para tornar mais atraentes os cânones da literatura, tendo o governo brasileiro como o principal cliente ao abastecer de bibliotecas de todo o país.

A concepção dos quadrinhos como mídia, meio de passagem de uma coisa a outra na subtração de uma estética que pudesse interromper esse trajeto direto, reafirma a “transparência e imediata legibilidade” mencionada por Groensteen. É com base nesse pressuposto que Moya (1972: 23) diz que “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século”. Isso se explica muito em função de a pesquisa em quadrinhos se desenvolver nas escolas de comunicação, mais destacadamente na Federal Fluminense, por meio de Cirne, e na Universidade de São Paulo, com José Marques de Melo, Moya, Luyten, entre outros. Da mesma forma a INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação – ocupou um papel central, formando, desde meados dos anos 1990, um grupo de pesquisadores e interessados em geral. Reunidos anualmente durante o congresso, o Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos, depois denominado Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, apresentou e discutiu “os resultados de pesquisas sobre histórias em quadrinhos desenvol-



Fig. 6 – Edição Maravilhosa n° 24 Guarani, Ebal, 1950.

vidas nas várias universidades brasileiras.” (VERGUEIRO, SANTOS, 2006: 2).

O filtro da comunicabilidade dos quadrinhos enquanto exercício de sua função ainda é a tônica na academia brasileira<sup>6</sup>, sendo hoje as escolas de Design mais um dos participantes deste jogo. É óbvio que, historicamente, não seriam as escolas de artes, do paradigma classicista ao modernista, que se prestariam a ler HQs. Contudo, é através da arte que algumas das questões mais radicais e ainda pouco desenvolvidas vão se perpetuar, da massividade revolucionária (CIRNE) à excepcionalidade pela marginalização (BEATY), ora criando novos funcionalismos, ora por lapsos fugindo deles. Isso ficará para outros capítulos, porém. O que se pode fazer desde já é vislumbrar uma ferida no tecido da essência dos quadrinhos. Essa ferida, não por acaso, lembra a sarjeta das HQs, aquilo que está aí e falta ao mesmo tempo. Será por uma filosofia do **Irredutível**, naquilo que a comunicabilidade falha, que poderemos ler as histórias em quadrinhos para além de qualquer função.

### 2.3 A HQ IRREDUTÍVEL

Se considerarmos Töpffer como um dos pais das HQs – como muitos anseiam –, a história em quadrinhos nasceu junto com a fotografia. Da mesma forma, é difícil separar os quadrinhos da fotonovela, especialmente por hoje não ser incomum o intercâmbio entre desenho, pintura e fotografia. Somado a isso está o fato de que grande parte das definições de quadrinhos mais recentes não se preocupa em romper vínculos com a fotonovela, algo que parece ter mais a ver com o enfraquecimento da fotonovela perante as HQs do que com uma vontade de agregação ou distinção realmente clara. Independentemente, a fotografia é algo **novo** tanto quanto os quadrinhos são em sua configuração na modernidade. Foi sobre esta novidade que Roland Barthes (2012: 17) se debruçou ao procurar a fugaz essência da fotografia. A partir de uma “resistência apaixonada a qualquer sistema redutor”, Barthes chega naquilo que chamará de o **Intratável**. Essa intratabilidade da fotografia é da ordem de uma incapacidade de firmar um trato, de tratar de algo que não fecha. No cerne deste jogo está o *studium* (do latim, estudo), “a aplica-

---

6 Pequeno exemplo: no 1º Seminário dos Alunos da Pós-Graduação em Literatura da UFSC em 2011, do programa através do qual desenvolvo esta tese, minha comunicação “Políticas da Imagem nas Histórias em Quadrinhos” foi alocada na mesma mesa de Literatura e Educação (junto com outra comunicação sobre quadrinhos e poesia), embora em momento algum os outros participantes falassem de quadrinhos ou eu de educação.

ção a uma coisa, o gosto por alguém, uma espécie de investimento geral, ardoroso é verdade, mas sem acuidade particular” (Idem: 31). O *studium* é da ordem da cultura, é o que faz uma fotografia valer pelo seu testemunho histórico, pelo retratar de um acontecimento, pela beleza formal de um rosto, algo que fatalmente encontra alguma relação com as intenções do fotógrafo, ao aprovar ou reprovar determinada escolha ou gesto – em resumo, o *studium* é para a fotografia algo como uma educação, uma aculturação desta novidade.

Num sentido distinto está o *punctum*, “picada, pequeno buraco, pequena mancha, pequeno corte – e também lance de dados. O *punctum* de uma foto é esse acaso que, nela, me punge (mas também me mortifica, me fere).” (Idem: 31, 33). O *punctum* não é algo que se busca conscientemente como o *studium*, mas, ao contrário, é como uma flecha, que sai da fotografia e transpassa o observador, de forma que o conhecimento, o “estudo” fotográfico ainda é insuficiente para explicar essa estranha sensação do *punctum*. “O *studium* está, em definitivo, sempre codificado, o *punctum* não.” (Idem: 53). Nem toda foto produz *punctum*, da mesma forma que seu acontecimento é



Fig. 7 – *Che*, de Oesterheld, Breccia e Breccia (2009: 87).

variável, pontual, por vezes momentâneo e que pode surgir inclusive numa foto já tão investida de *studium*.

Contudo, resta a pergunta: o irredutível da história em quadrinhos também é um intratável nos termos de *studium* e *punctum*? Vejamos...

Esta figura é o penúltimo quadro de *Che – Os últimos dias de um herói*, do roteirista Héctor Oesterheld e do desenhista Aberto Breccia junto com seu filho, Enrique Breccia. Publicada em 1968, na Argentina, três meses após o assassinato de Ernesto Guevara na Bolívia, a HQ fez grande sucesso, e é difícil medir o quanto do mito de Che, na América Latina, constituiu-se por causa dessa historieta. O quadro em questão presume o momento em que Che foi executado sob cárcere por agentes da CIA, sendo a página seguinte um único close de Che morto. A narrativa da HQ é muito mais lírica do que épica, a construção do herói assassinado por eles é muito menos a morte de um guerreiro ou de um político, e mais a morte de uma sensibilidade, de um novo homem cujo corpo ali cai para ganhar vida no espírito dos homens – as aspirações messiânicas são claras. Breccia, o pai, é um dos artistas mais lembrados no mundo dos quadrinhos por sua versatilidade e virtuosismo no preto e branco. Oesterheld é uma instituição argentina, criador de Eternauta. Assim como suas quatro filhas, duas delas grávidas, e seus genros, Oesterheld foi executado pelo regime militar, e seu corpo permanece perdido, algo que nos devolve às alusões messiânicas. – Isso tudo é o *studium*.

O *punctum* para mim está em algo singelo – porém poderoso. É o ponto branco abaixo do rosto de Che, o maior seguido de outros bastante pequenos. Pela maneira como a história construiu sua própria identidade gráfica até então, é bem comum supor que o ponto branco seja a bala que matou Che, ou seu sangue irrompendo após a perfuração. Porém é essa indecisão que torna esse ponto tão atraente. Pouco pesa aos meus olhos que ali está Che, se suas orientações políticas podem despertar amores ou ódios – nada disso de fato importa. O que me afeta, me fere, é o vazio desse ponto branco na imensidão do preto. Será ele chumbo, sangue ou mesmo o ponto final de uma forma de textualidade que chamamos de vida? E ele é branco, passa uma neutralidade perante algo que deveria ser quente como a morte supostamente é e de repente não é – da mesma forma que também não é frio. É justamente a fixação neste ponto, sua estranha atração e a incapacidade de me explicar que fazem dele *punctum*.

Porém, esse exemplo é em partes desleal, alguém diria. Afinal, é um único quadro. Nas disputas infundáveis pela essência dos quadrinhos, o quadro único sempre foi um cavalo-de-batalha na definição do que é e do que não é uma história em quadrinhos. Pode-se dizer que precisei tirar o quadro

de sua coexistência, tensão ou solidariedade com os outros quadros. Ou seja, precisei fazer da HQ um quadro, colocá-la de alguma forma na parede do museu para então achar seu *punctum*. É uma acusação pouco consistente, afinal este *punctum* se deu no ato da leitura. Mas a inquietação tem algo de instigante. É possível o *punctum* aparecer, obsessivamente digamos, através de uma sucessão de quadros?



Fig. 8 – *Corto Maltese na Sibéria*, de Hugo Pratt.



Esta é uma página, acredito, de *Corto Maltese na Sibéria*. Publicada entre 1974 e 1975 por Hugo Pratt, é um dos doze arcos de aventuras de Corto Maltese. O personagem aventureiro da Marinha Mercante, filho de uma cigana de Gibraltar e um marinheiro da Cornualha, apareceu inicialmente em *A balada do mar salgado*, em 1967, numa história que se passa na Melanésia, próximo de Papua Nova Guiné, em 1913. É algo constante nas aventuras de Corto Maltese o embasamento geográfico, histórico e ficcional cuidadoso, misturando personagens fictícios com eventos ou personalidades históricas. Corto viajou o mundo, inclusive veio ao Brasil. Não é desses viajantes de cartão postal. Os lugares que conhecemos por meio dele não são o centro de referência de suas nações ou culturas, embora ainda conservem relevância simbólica – o que garante algum exotismo (típico nas tramas de aventura), mas não de forma tão escrachada como acontece aos aventureiros dos anos 1930 (*Terry e os Piratas*, *O Fantasma*, *Tintim* etc). Faz parte do trânsito mítico do marinheiro sua rápida e intensa passagem por diferentes lugares e culturas – algo que reflete a própria transitoriedade do ser de Corto Maltese. Ele é alguém que temos dificuldade de definir porque parece que o próprio não se define. Mesmo que tenha traçado à faca a linha de sua vida na palma da mão, o significado de tal traço nos é desconhecido – possivelmente até mesmo para ele. Para Corto, direção não é sinônimo de significado. Um dos álbuns de Corto se chama *Sempre um pouco mais distante*. É uma definição adequada na sua indefinição. Corto Maltese é aquela pessoa que estranhamente nos é próxima, identificável, mas assim é por motivos desconhecidos, por uma distância inesgotável. Pois se por um lado ele reafirma muitas das características dos heróis aventureiros, a maneira com que ele lida com ameaças atroz é de uma calma ou desapego que perturba.

Na página em questão temos três tiras. A primeira, com dois quadros, é equilibrada, dá uma estabilidade para ação de forma que se torna fácil perceber em passagem o sorriso de Corto Maltese e o dedilhar de Rasputin, velho conhecido das aventuras de Corto. Na tira do meio, de quadro único, Rasputin, mais ao centro do quadro, olha fixamente para algo que não parece ser Corto Maltese, que o percebe pelo canto dos olhos e meio-sorri. Na



Fig. 9 – Corto Maltese, a juventude, de Hugo Pratt (2011: 30).

última tira mais dois quadros, o primeiro, mais largo, detalha a segunda tira, sendo que agora Rasputin com as linhas de sua testa mais curvadas fita Corto Maltese, que não mais sorri e está de olhos fechados. No último quadro, único em contraplano, mais estreito, Corto Maltese mantém-se impassível, com a elegância que lhe é típica, ao contrário da desleixada postura de Rasputin, com seus cabelos revoltos em destaque neste último quadro.

O que fere nessa página em questão é o jogo de conhecimento e desconhecimento que ela provoca em mim. Trata-se de uma história em quadrinhos que não li, embora tenha lido a maioria das aventuras de Corto Maltese. Por eu desconhecer a razão pela qual eles estão ali, o que se torna identificável são os personagens, e mais do que isso, seus gestos que, apesar de tudo, sempre foram um mistério. Pois tão típico quanto o enigmático sorriso de Corto Maltese e o misto de tranquilidade com firmeza que o seu corpo nos mostra, é a impaciência e imprevisibilidade do siberiano Rasputin. Na história *A juventude*, que se passa na Manchúria durante a Guerra Russo-Japonesa de 1904-1905, assistimos ao primeiro encontro destes dois velhos inimigos que possuem uma cumplicidade e uma relação difícil de descrever. Intensas e cruéis, as motivações de Rasputin nos são confusas, talvez inclusive sejam pra eles mesmos, na medida em que parecem não existir meios termos, vivendo ambos numa volatilidade constante de emoções. Ainda assim, mesmo sabendo o tipo de pessoa que Rasputin é, Corto vê nele coragem, não coragem escondida, que deva ser revelada ou aperfeiçoada, mas coragem ali mesmo, enquanto ele age de maneira traiçoeira e agressiva.

Portanto, na minha leitura desta página, tenho pelo desconhecimento da história o reconhecimento das atitudes de personagens que não me são bem conhecidos<sup>7</sup>. É justamente pelo fraquejar do *studium* que de alguma forma fica ainda mais evidente o que nela me propicia o *punctum*. Não são os dedos de Rasputin ou a postura de Corto Maltese, pois provavelmente a história me daria essas informações, e mesmo que não desse, não foram elas que me atingiram, mesmo que eu quisesse provocar tal sentimento. Foi o sorriso – ou esse traçado da boca que mal sei dizer se é mesmo um sorriso – que parece inexistir no primeiro quadro, cresce no segundo, atinge seu auge no terceiro e some de vez no quarto. Foi o sorriso de Corto Maltese que fez essa página me atingir quadro a quadro e reabrir em mim o mistério que é

---

7 Cabe acrescentar: é bastante provável que jamais lerei Corto Maltese na Sibéria colorido. Afinal, a edição que estou prestes a adquirir optou por respeitar as publicações originais de Hugo Pratt, que se deram em preto e branco. Ou seja, pode-se dizer que, considerando o quanto a cor inventa também histórias e eventualmente produz *punctum*, jamais conhecerei a HQ aqui analisada em uma página.

Corto Maltese, reconhecendo o que desconheço. Mesmo sabendo com base nas histórias que já li que se trata de uma empreitada impossível e inútil desvendar tal sorriso, ele ainda me afeta.

Cirne (1982: 66, 67) pontua que

A série de Pratt, com seus graves tons másculos pautados no rigor das imagens, contém uma fluência narrativa que nasce feminina e se desdobra, quadro a quadro, plano a plano, entre o feminino e o masculino. Decerto que Corto Maltese é um personagem viril! O feminino, aqui, estará antes no espaço branco, vazio, que recobre as diversas ligações entre as imagens: marcação imaginária preenchida pelo leitor. (...) Pratt é a aventura em estado puro, cristalino.

Não fica claro o que Cirne entende por feminino, mas como masculino ele associa virilidade, é provável que o feminino tenha suavidade, flexibilidade e, na sinuosidade da fluência narrativa que ele menciona, uma inevitável sedução. Resta a pergunta: a sarjeta, que Cirne conta, mas não nomeia, seduz? “O *punctum* é, portanto, uma espécie de extracampo sutil, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver.” (BARTHES, 2012: 58). O erotismo, como ainda veremos, possui uma história íntima com os quadrinhos, porém, por agora, abandonemos a oposição masculino e feminino e fiquemos com a percepção de que existe uma oposição. O *punctum* na imagem contínua, como no sorriso de Corto Maltese, em muito o cinema também pode oferecer. Contudo, imagens copresentes e interdependentes, longe de ser uma especificidade dos quadrinhos, é uma de suas condições mais fortes. O que cabe questionar é se nessa condição o *punctum* pode aparecer em contraste.

*L'enfant penchée* é um dos episódios da série *Les cités obscures* do roteirista Benoît Peeters e do desenhista François Schuiten. Nesta história, publicada originalmente em 1996, conhecemos Mary Von Rathen, a menina inclinada. Sua história começa quando ela, ainda criança, na companhia de sua abastada família, chega na cidade de Alaxis. Encantada por uma montanha russa, convence sua família a ir junto. Contudo, o passeio se mostra perigoso, com acrobacias sinuosas, entes gigantes que não se sabe se estão vivos e, ao que parece, insetos também gigantes dispostos a devorá-los. Apesar de tudo, Mary é a única ali completamente feliz, arriscando-se à frente e com o vento violentamente soprando em seu rosto. Repentinamente acontece um eclipse. Antes mesmo de chegarem no final do passeio, a luz retorna. Após ela pôr os





Fig. 10 – *The leaning girl*, de Peeters e Schuiten (2014: 101).

pés no chão se dá o que parece ser um segundo eclipse, junto de um estrondo. Mary subitamente cai no chão. Ao mais de uma vez se esforçar para se levantar, Mary descobre que só consegue se equilibrar estando inclinada, como se a gravidade que atuasse em seu corpo estivesse diferente daquela do seu planeta. A família, sempre muito restritiva e severa, acreditando que ela está querendo chamar atenção, manda-a para um internato, onde ela passa por mais problemas e de onde, cansada de ser humilhada, foge. Como indigente, ela procura abrigo numa galeria de arte, de onde é expulsa. É o circo que se interessa por ela. Como a principal atração, anos se passarão até que Mary resolve partir para a solução do mistério de sua inclinação. A página acima é quando ela encontra os cientistas liderados pelo Pr. Axel Wappendorf no observatório em Monte Michelson. No dia do eclipse, anos antes, seguindo a teoria do próprio professor, os cientistas chegariam à conclusão de que se tratava de um anti-planeta que, com sua gravidade, teria, por alguns instantes, atraído a luz do planeta. Portanto, no mesmo ímpeto dos grandes descobridores, era preciso preparar um foguete em direção ao anti-planeta, ao estilo de *Da Terra à Lua* de Júlio Verne.

Esta página se dá em três tiras, contudo, quero aqui me deter na tira do meio formada por um único quadro e os dois primeiros quadros posteriores, no canto esquerdo da última tira. Notemos que junto da mesa na tira do meio, se ignoramos o prof. Wappendorf e o balão semicortado, teremos um quadro dentro do outro, de forma mais sutil do que o primeiro quadro da primeira tira, onde a mão do cientista tocando o cabelo de Mary ganha um requadro do próprio cenário. Neste recorte que destaco, o quadro-dentro-do-quadro se dá pela composição, pela luz e por um equilíbrio bastante sensível com os dois quadros abaixo na terceira tira.

É interessante notar a austeridade do traço de Schuiten, a luz e o relevo criados pelas hachuras que dão tridimensionalidade e mobilidade apesar da firmeza. Os balões são quase que retangulares, com um leve ondulado nos cantos e o rabicho com um ziguezague, que, da mesma forma, é firme, ainda que propicie movimento. O arco de luz sobre a mesa nos dá dois ambientes, as pernas iluminadas de Mary e seu rosto escurecido, que serão destacados, cada um em um quadro logo abaixo. O que de alguma forma escapa é a sensualidade e ao mesmo tempo asco do primeiro quadro da terceira tira. Os cientistas, conforme demonstrados até agora na história, são vaidosos, intrigueiros e um tanto covardes – com a eterna exceção de Wappendorf –, contudo esse comportamento abusivo, coletivo, de subir as mãos sobre as pernas de Mary e solicitar que ela fique nua, surpreende. Em contraste, as pernas e mãos de Mary não são hachuriadas, enquanto as mãos dos cientistas sim,



Fig. 11 – Idem (destaque).

dando-lhes um excessivo detalhamento que quase confere alguma sujeira em oposição à branquidão da menina inclinada. No segundo quadro, da mesma tira, quando ela os alerta de que não é nenhum animal ou mesmo burra, suas mãos e rosto agora estão bastante hachuriados. O ambiente luminoso mudou, evidentemente, mas por causa do contraste entre mãos do primeiro quadro da terceira tira, do estipulado de certa sujeira, as hachuras no rosto e mãos de Mary nesse segundo quadro parecem, aliados ao seu balão, servir ao fato de que ela também conhece a sujeira dos homens – e não é ingênua.

O que de alguma forma pulsa para mim neste recorte é justamente a composição destes elementos. Enquanto na tira do meio, sobre a mesa, com os cientistas impressionados em volta, numa mobília antiga, produz-se uma imagem que remete a uma sessão espírita, à racionalidade perante o surpreendente que é a própria Mary, no primeiro e segundo quadros inferiores essa racionalidade e espiritualidade parecem substituídas pelo pulsional e carnal. Isso se dá tanto no detalhe das mãos cheias de desejo dos cientistas, quanto nas mãos dela preservando seu corpo sob a saia, também um desejo. O que importa é que a razão e o espírito ganharam um corpo, o corpo inclinado de Mary, e por isso mesmo se torna um mistério seu olhar vago, sua mão cerrada com o dedo indicador na boca, no quadro seguinte, alertando os cientistas. Para onde ela estava olhando? Se as duas mãos estavam segurando o vestido, porque logo em seguida vemos Mary mordiscando uma das mãos? Por que os cientistas agiram assim? E a grande pergunta final, por que toda essa disposição de princípios e imagens chamou tanto a minha atenção a ponto de não esquecê-los?

A sociedade procura tornar a Fotografia sensata, temperar a loucura que ameaça constantemente explodir no rosto de quem a olha. Para isso ela tem à sua disposição dois meios. O primeiro consiste em fazer da Fotografia uma arte, pois nenhuma arte é louca. (...) O outro meio de tornar a Fotografia sensata é generalizá-la, gregarizá-la, banalizá-la, a ponto de não haver mais diante dela nenhuma outra imagem em relação à qual ele possa se marcar, afirmar sua especialidade, seu escândalo, sua loucura. (BARTHES, 2012: 105,106).

Transportando esses mesmos pressupostos para as HQs, a situação ocorrida com Mary serve de imagem para a loucura dos quadrinhos. Sua inclinação não foi aceita pelo espaço da arte, mas sim pelas aberrações do circo; da mesma forma que sua excepcionalidade, que podia ser restrita a uma mera curiosidade científica, foi irracionalmente desejada. A inclinação da história em quadrinhos é um desequilíbrio em um equilíbrio alhures, que foge, que escapa, e talvez por isso mesmo a faz ser tão absurdamente atrativa quanto um circo e tão inesperadamente desejada quanto o corpo de uma bela jovem.

Todavia, pode-se considerar que as comparações com a fotografia, segundo Barthes, e a apropriação disso pelos quadrinhos, foram irresponsáveis, ocasionando quase que uma fusão essencial de materiais tão intuitivos.



Fig. 12 – *The leaning girl*, de Peeters e Schuiten (2014: 161).

tivamente distintos. Contudo, essa aproximação foi possível pela essência dos quadrinhos e da fotografia que são a mesma enquanto **irredutibilidade**. É por esse motivo que podemos, ainda em *L'enfant penchée*, numa narrativa convergente, conhecer em fotonovela o solitário pintor Augustin Desombres<sup>8</sup>. O fragmento da página em questão se passa quando Augustin retorna do planeta desconhecido, onde lá estavam Wappendorf (Júlio Verne à procura do Michel Ardan de *Da Terra à Lua*) e Mary, não mais inclinada, por quem se apaixonou. Ambos se entregam afetiva e sexualmente. No retorno, a mão de Augustin, que Mary não soltava, torna-se traço.

8 Augustin é interpretado por Martin Vaughn-James, autor de *The Cage*, publicado originalmente no Canadá em 1975. Muito em função de Groensteen, *The Cage* é um exemplo comum nos debates sobre os limiares das definições das histórias em quadrinhos por se tratar de uma história sem personagens, com quadros únicos por página, e textos abaixo dos quadros que poeticamente exploram a descrição das imagens.



Uma investigação do **traço** ficará para depois. Agora, nestas duas tiras, neste encontro entre fotografia e desenho, interessa questionar se a mão desenhada que fere Augustin tem, para nós, na condição de leitor, o mesmo efeito. Não há resposta plena para isso, porém, é possível, até mesmo provável, que neste ponto o leitor esteja mais tocado pela melancolia da separação de Augustin e Mary, do retorno à sua solidão, da lembrança da mão desenhada como resquício daquilo que fora e não é mais, do que simplesmente pela fusão material da foto e do desenho. Em outras palavras, o *punctum* pode estar muito bem situado, não na essência da foto ou do desenho, mas em algo que pode, igualmente nos dois, nos atingir de outro lugar para além daquilo que se dá a ver. Novamente irredutibilidade.

Torna-se evidente, portanto, que, na medida em que a busca por uma essência é barrada, restam as ferramentas de que nos servimos para (des) construir um olhar. É essa **retidão** do instrumento, sem qualquer petulância em transcender o que ele miseravelmente é, que difere do panorama esboçado ao longo deste capítulo. As estratégias por trás dos nomes dos quadrinhos, nos interesses que fundam sua definição ou nos pressupostos de sua funcionalidade, quando assumem a pobreza de sua própria condição como sendo só mais um recorte, um quadro entre tantos outros, temos, enfim, uma história em quadrinhos. Porém, quando tentam agarrá-la, ela escapa, insiste sua exceção perante a regra.

A invenção deste procedimento possessivo está, entre tantos lugares, em Hegel. Ou melhor, numa condução da dialética hegeliana que abre mão de sua própria potência. Da tríade **ser**, **não-ser** e **devir**, que vê nos encontros, tensões ou solidarismos a abertura de um **novo**, passamos para o esquema **tese**, **antítese** e **síntese**, onde o novo em nada é aberto, onde sequer há novo, e sim o apaziguamento, a conformação, a mesmização que subtrai diferenças e soma semelhanças. Essa sistemática, tão cara ao século XIX, século da ciência, do conhecimento formalizado, é um dos lados de uma briga fundamental que faz com que os quadrinhos, a fotografia, e depois deles o realismo, o impressionismo e o cinema, explodam na modernidade. Pois, se de um lado o século XIX nasce sob uma vontade iluminadora, na mesma proporção o romantismo, e depois dele o simbolismo, tornarão o **significado** um mistério que resguarda o incontrolável, o inquantificável. Nietzsche será, então, o filósofo não de uma síntese entre luz e sombra, entre iluminismo e romantismo, mas aquele que mostrará que a modernidade se dará por esta cisão, intervalo ou sarjeta, onde o claro e o escuro convivem tumultuosamente a partir do que eles não conseguem conciliar, mas no qual obsessivamente insistem. Eis o investimento da psicanálise que, a partir desta cisão entre conscien-

te e inconsciente, volta-se não mais para os significados em disputa, mas para o **significante**. Ora, não seria a postura tanto dos cientistas como a de Mary, neste universo povoado por um imaginário do século XIX, o sintoma da modernidade? O interesse científico e o desejo irracional dos cientistas relativos ao recato e à autoimposição de Mary? E tudo, devemos considerar, preenchido por hachuras, por traços, que insistem, que se repetem, e constroem formas a partir de sua inscrição no branco do papel, mas também por este espaço em branco entre um traçado e outro que toda hachura necessita para acontecer.

Contudo, as invenções da história em quadrinhos prosseguem pouco interessadas neste jogo no ínterim da modernidade dos próprios quadrinhos. Perante o investimento teórico, no olhar para as HQs, prevalece um certo delírio hegeliano da clarividência sintética da palavra, da forma e da função. Para Hegel, a espiral dialética um dia cessaria seu movimento ao alcançar o absoluto (HEGEL, 1997). É justamente a esta vontade de **absolutizar**, de fazer transcender a violência da forja de um conhecimento tornando-o uma **verdade**, que os investimentos sobre os quadrinhos parecem ceder. É pelas ruínas da “verdade” dos quadrinhos que a ele nos referimos até agora. Groensteen diz que seu “sistema dos quadrinhos será um recorte conceitual em que todas as realizações da ‘nona arte’ poderão encontrar seu lugar e ser pensadas uma em relação a outra” (2007:20, tradução minha). Apesar da modéstia inicial em assumir um recorte, sua atitude de logo depois pretender dar conta de “todas as realizações que poderão encontrar lugar” corresponde novamente a ceder ao absolutismo na busca de uma síntese final. Portanto, o que está em jogo não são os recortes conceituais, mas aquilo que todo sistema tenta esconder dos seus participantes: a invenção de sua **essência**. Por isso mesmo podemos associar quadrinhos e fotografia, como poderíamos fazer com qualquer outra coisa, pois é próprio da ontologia, que é em última análise a que se propõe a sintetizar algo, ser inventada. A pergunta que não cessa de toda crítica construída ao longo deste capítulo é: precisamos de uma essência, seja para o que for? Ou então, temos alguma capacidade de encontrar alguma essência? Se a primeira pergunta é pragmática, a segunda é a própria ontologia se encurralando a partir de uma busca da essência do que é uma essência. É por recusar esse jogo pouco frutífero que este capítulo se dispõe à tentativa de tornar visível a invisibilidade de uma forja.

Não há motivo para, ao dirigirmos nosso olhar e nossa leitura para os quadrinhos, buscar uma essência das HQs que possa sintetizar todas as HQs sob um único sistema. A teoria e a crítica da sarjeta que está sendo sinuosamente aos poucos evocada aqui não possui essa pretensão, não é uma

ferramenta com vontade de ser mais-do-que-uma-ferramenta, e provavelmente sequer pode dar conta de todas as HQs que existem ou das que ainda estão por existir. Trata-se, portanto, de uma invenção pura, que explora uma abertura e admite uma violação discursiva que nos possibilita dizer algo. Por isso, é preciso enfatizar a dificuldade de se definir um corpus para esta tese. Longe de querer me referir a **todos** os quadrinhos, ou mesmo a **alguns** quadrinhos, delimitados sob critérios icônicos, quero examinar a **categoria quadrinhos**, o seu bojo, a sua inventividade sendo posta à investigação a partir de uma operação discursiva interna. Metodologicamente, o que está em jogo é experimentar parte do veneno (o da categorização arbitrária) e fazê-lo circular nas veias desta tese, para então usá-lo numa dosagem adequada e assim almejar uma possível vacina. Esse procedimento poderá nos dar o direito de falar “os quadrinhos”, ainda que a categoria quadrinhos seja pouco a pouco corroída em seu interior. Nossa investigação sobre as HQs está apenas começando – e cabe agora nos debruçarmos sobre “os quadrinhos” e a relação que eles podem ter com a experiência.





### 3 EXPERIÊNCIA PELOS QUADRINHOS

Na medida em que as histórias em quadrinhos foram demonstradas, no capítulo anterior, pela sua ferida, pela sua abertura que insiste no olhar, é necessário, a partir de agora, considerar com mais cuidado alguns modos em que essas aberturas se deram enquanto **experiência**. A experiência, que neste capítulo se desenvolverá nos quadrinhos, está sintonizada conceitualmente com as investigações de Walter Benjamin. Essa aproximação por si só é problemática: Benjamin se ocupou justamente do problema do **novo** – aquele mesmo que identificamos nos quadrinhos – no apagamento do **velho** a partir de uma violenta supressão sempre renovadora que degeneraria qualquer possibilidade de experiência. A crítica de Benjamin, não por acaso, tem em vista o futurismo de Marinetti. Se com o futurismo temos um total comprometimento extasiado com o novo em detrimento da herança do velho no convite para que se queiem os museus, as bibliotecas e se admire a purificação que a guerra produz em escombros, com Benjamin a experiência é posta como um legado vital para a cultura humana, necessária para a sua sobrevivência, sendo as mesmas ruínas na modernidade, em suas crises econômicas e guerras, a resguardar a centelha de uma experiência que a humanidade optou por incinerar. Desta forma, o conceito de experiência em Benjamin seria pontuado a partir da constatação de sua perda, do desaparecimento de sua história, da deterioração de uma tradição compartilhada pela humanidade e depois retomada e transformada a cada geração no prosseguimento de um espólio transmitido de pai para filho, de povo para povo. “Ficamos pobres. Abandonamos uma depois da outra todas as peças do patrimônio humano, tivemos que empenhá-las muitas vezes a um centésimo do seu valor para recebermos em troca a moeda miúda do atual” (BENJAMIN, 1994: 119).

Por tudo isso, soa como um contrassenso apostar numa experiência pelos quadrinhos com base na sua novidade já apontada. É célebre o exemplo de Benjamin de como os sobreviventes de guerra voltavam pobres de experiências, silenciados, sem palavras possíveis para o que haviam vivenciado. Seria este tipo de palavra ausente aquela mesma da indefinição dos quadrinhos? Seriam as Histórias em Quadrinhos, enquanto seres da modernida-

de, objetos dados a sujeitos incapacitados de terem experiências? Há algo de catastrofista nesse tipo de condução. Pois se a essência dos quadrinhos falta, isso não quer dizer que a experiência é, da mesma forma, impossibilitada. Aliás, como veremos, é justamente o contrário. Para tanto, selecionarei três experiências caras na história em quadrinhos: a da infância, a do horror e a do dispêndio. Estas três, como serão apresentadas, são singularidades, próprias da experiência, conforme proposta por Benjamin, porém possibilitadas a partir de condições que se disseminam pelas HQs. Assim sendo, se a infância, o horror e o dispêndio são experiências supostamente “coletivas”, somente o são na singularidade em que cada um tem sua própria experiência. Larrosa Bondía (2002, p. 21) dirá que a “experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece”. Somos todos, em potencial, sujeitos da experiência, o que diverge é como estas experiências acontecem em cada um. Por isso, é possível olhar para as histórias em quadrinhos e identificar ao menos algumas experiências que se tornam possíveis no âmago deste tempo em que os quadrinhos nos acontecem.

### 3.1 INFÂNCIA

Para o senso comum, as histórias em quadrinhos ainda são coisa de criança. Durante o século XIX, segundo Groensteen (2009), as HQs eram destinadas aos adultos, inseridas, naquele momento, numa forte tradição caricatural. A predominância infantil viria somente no século XX, muito em função dos quadrinhos americanos. Contudo, isso é apenas parcialmente verdadeiro. *Max und Moritz*, do alemão Wilhelm Busch, foi publicado originalmente em 1865. As travessuras dos dois meninos endiabrados foram bastante famosas, “seu sucesso internacional foi imenso, e se difundiu por toda a Europa – sendo inclusive o primeiro livro infantil estrangeiro publicado no Japão, em 1887. (...) Nos Estados Unidos também seria uma referência fundamental” (GARCÍA, 2012: 58). No Brasil, *Max und Moritz* sairia como *Juca e Chico – História de dois meninos em sete travessuras*, traduzida por Olavo Bilac. Indo da catarse da travessura infantil à punição severa civilizadora, *Max und Moritz* nos conta como o sadismo e a crueldade dos dois meninos que jamais aprendem nada se encerra ao terem seus corpos postos num moedor de carne e dados de comer aos gansos. Esse tipo de fabulação em muito repete as fábulas infantis que até hoje apresentam da mesma maneira imagens perturbadoras – João e Maria, Chapeuzinho Vermelho, entre outros.



„Her damit!!“ Und in den Trichter  
Schüttelt er die Bösewichter. —



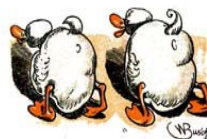
Rickerack! Rickerack!  
Geht die Mühle mit Geknacke.



Hier kann man sie noch erblicken  
Fein geschrotet und in Stücken.



Doch sogleich verzehret sie



Meister Müllers Federvieh.

Fig. 13 – *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch

Contudo, há aqui o elemento do humor. Este limiar entre malícia e inocência articulado pela distensão do humor será o que em grande parte atuará na primeira metade do século XX, com os quadrinhos sobre crianças sendo, na sua maioria, também quadrinhos para crianças, a despeito de seus temas mais adultos. Das diabruras inconsequentes dos *Sobrinhos do Capitão*, ao lúdico de *Little Nemo in Slumberland*, chegando na adultidade forçada de *Annie – A Pequena Órfã*<sup>1</sup>, os quadrinhos “inscreveram-se na corrente que fez da criança um assunto literário, começando com Émile de Rousseau.” (COUPERIE ET AL, 1970: 171). Algo que explicaria todo o investimento posterior da

1 Talvez tenha sido justamente a sensação de uma adultidade estimulada e ao mesmo tempo reprimida que fez Harvey Kurtzman e Will Elder criarem, em 1962 para a *Playboy*, a HQ *Little Annie Fanny* (em paródia a *Little Orphan Annie*). Desta vez, Annie era uma sensual loira de seios fartos que sempre acabava nua, diferentemente da Annie original, uma criança casta como era de se esperar, mas que ao mesmo tempo participava de discussões sobre política, economia e valores morais.

pedagogia nas HQs, afinal direcionar os quadrinhos para a educação não era apenas uma forma de ajustar as crianças, mas de igualmente formar os pais naquilo que os educadores julgavam pertinente.

Contudo, há de se considerar também na infantilização dos quadrinhos a relação das HQs com os livros e revistas ilustradas. *Max und Moritz* se situa também nesse limiar, sendo a sucessão de desenhos acompanhados de versos – ou seriam versos acompanhados de desenhos? Ainda hoje é difícil estabelecer uma distinção clara de onde termina uma história em quadrinhos e onde começa um livro ilustrado. Groensteen (2013: 53) sugere, com base na sua solidariedade icônica, que as HQs articulam uma **disposição**, enquanto o livro ilustrado está mais interessado na **composição**. Pode ser uma boa distinção se pensada como um princípio de importâncias. Considerando que nas HQs a soma dos elementos pictóricos e textuais em uma história de múltiplos quadros é algo já naturalizado, torna-se mais relevante o trabalho na disposição destes elementos. Enquanto isso, no livro ilustrado a investigação se concentra em como *cum ponere*, como pôr mais que um elemento junto, partindo do princípio de uma divisão fundamental. Ainda assim, é uma perspectiva muito centrada num artista ideal ou num leitor engajado que facilmente pode apresentar exceções. Neil Cohn (2005), por sua vez, é mais taxativo ao situar a distinção destas duas tradições em um entendimento sociológico, literário e cultural independente da forma.

Seja como for, a instabilidade dessas definições servem para reforçar o quanto a vaga distinção entre história em quadrinhos e livro ilustrado pode, da mesma maneira, contagiar determinadas funções, dentre elas a da leitura voltada para a criança. Ainda assim, não podemos deixar de ter em vista que olhar para os quadrinhos e neles ver, de relance, um livro ilustrado diz mais sobre tal olhar do que sobre as HQs propriamente ditas. Afinal, perante um gibi igualmente poder-se-ia vislumbrar uma revista de caricaturas, algo que era mais costumeiramente voltado para o público adulto. Não por acaso, quando os quadrinhos ansiaram novamente um público mais adulto durante os anos 1960, um dos referenciais foi justamente a caricatura. No Brasil, isso é bastante significativo, a revista *Balão*, de 1972, ou *O Bicho*, de 1975, revistas em quadrinhos auto-declaradamente adultas, não escondiam o quão tributárias eram d'*O Pasquim* (CIRNE, 1990). Portanto, a infantilidade ou não dos quadrinhos muitas vezes está mais nos interesses de uma vinculação do que numa questão formal ou temática. Inclusive, o infantilismo não raramente ganha ares pejorativos, de qualificação dos quadrinhos como algo imaturo, pequeno, intelectualmente ingênuo. O que, a julgar pela popularidade de que os quadrinhos gozavam, era também uma forma de afirmar uma distinção de

classe. Aos adultos pobres, tão “tolos” quanto uma “criança”, que coubesse uma “arte infantil” barata em jornais e revistas.

Porém, diferentemente da caricatura e do livro ilustrado, foi muito forte nos quadrinhos a sua serialidade até o advento das *graphic novels*. Em grande parte, a infantilização das HQs está também na longevidade das séries, em que a criança acompanha a vida de seu personagem preferido até a vida adulta, muitas vezes introduzindo seus filhos nessa mesma narrativa. Com isso, fundamenta-se um culto à nostalgia como algo inerente às HQs. Diz Groensteen (2004: 20): “O slogan do semanário Tintin, o jornal dos jovens de 7 a 77 anos, não desencorajava os adultos, e mesmo os idosos, a abandonar um magazine concebido, em verdade, para leitores com idade entre 7 e 14 anos”, desde que se quisesse “voltar à infância”. No Brasil recente, devido à enorme dificuldade que os títulos possuem para sobreviver, o único exemplo de amplitude nacional é o caso da *Turma da Mônica*, surgida no início dos anos 1960<sup>2</sup>. Nos EUA, o caso dos super-heróis é emblemático, inclusive pelas dificuldades inerentes a essa busca por diálogo com crianças e adultos. Nos últimos anos da década de 1930, quando Superman, Batman e companhia surgiram, os personagens ainda não possuíam uma identidade consolidada. Superman por vezes era engajado em questões sociais, Batman era tão sisudo e violento quanto o Sombra era no rádio. Mas durante os anos 1940 e 50, a DC Comics direcionou seus personagens para o público infantil. Robin, o menino prodígio de 12 anos, que servia como elo de identificação da criança com o homem-morcego, surgiu exatamente em 1940. Contudo, nos anos 1960, o surgimento da Marvel Comics direcionou a narrativa dos super-heróis a um eventual público formado também por adolescentes e jovens adultos. Isto é visível nos grupos e personagens: através do Quarteto Fantástico surgiam os problemas da vida em família, pelos X-Men a discussão permanente sobre a intolerância e o papel do jovem que tem seus poderes despertados na puberdade, e, principalmente, pelo Homem-Aranha, esta espécie de Robin sem Batman, destacando os dilemas corriqueiros e

---

2 Mauricio de Sousa, em entrevista ao programa *Altas horas*, da rede Globo, comentou justamente esse envolvimento geracional com a *Turma da Mônica*. Na ocasião ele falava do lançamento da *Turma da Mônica Jovem*, em 2008, que apresenta os personagens adolescentes em estilo mangá emulando uma série de temáticas nipônicas populares no Brasil. Mauricio contou que o objetivo era atrair o público adolescente, que na infância havia lido a *Turma da Mônica* tradicional, mas que na adolescência a abandonava, retornando só quando se tornavam pais e liam novamente junto dos filhos. *Turma da Mônica Jovem* alcançou grande êxito mercadológico para a MSP (Mauricio de Sousa Produções), com tiragens de centenas de milhares de exemplares.



de aceitação de um jovem adentrando a vida adulta. Isso tudo aliado ainda à aventura nos moldes antigos, como no caso de Capitão América, que fora resgatado das histórias dos anos 1940, e que, junto do Homem de Ferro, Hulk, Thor e os Vingadores, trazia também as ansiedades nacionais dos EUA na era Kennedy. Para não ficar para trás, a DC, ao longo dos anos 1960, procurou suavemente “adolescentizar” seus títulos. Batman, por exemplo, no final da década, não contava mais com o Robin, que crescera e fora pra faculdade, assim como não morava mais numa mansão, mas numa cobertura no centro da cidade, e não possuía mais nenhum bat-veículo ou bat-caverna. Desta forma, nos anos 1970, as duas editoras estavam relativamente parecidas, inclu-

sive ousando em questões mais complexas. Na DC, na série de aventuras do Lanterna Verde e do Arqueiro Verde, por Dennis O’Neil e Neal Adams, entre 1970 e 1972, são abordados temas como racismo, direitos indígenas e o vício em heroína de Ricardito, o parceiro mirim do Arqueiro Verde. Já na Marvel, em 1973, acontecia a morte de Gwen Stacy – principal personagem feminina das histórias do Homem-Aranha. Lançada da ponte George Washington por um vilão, ela acabaria morrendo apesar da heroica tentativa de resgate do Homem-Aranha, que mesmo tendo a alcançado com sua teia, não teria evitado o impacto que lhe quebrou seu pescoço. Esse tipo de abordagem iria se intensificar ainda mais a partir dos anos 1980, havendo o investimento não apenas em mais sexo e violência, mas também na valorização da cronologia, do passar do tempo para os super-heróis<sup>3</sup>. “Não que os comics tenham se tornado mais adultos, mas se viram obrigados a crescer com seus compra-



Fig. 14 – A morte de Gwen Stacy, de Conway e Kane.

3 Nos quadrinhos como um todo, o caso sempre paradigmático é *Gasoline Alley*, de Frank King, publicada originalmente nos jornais em 1918 e até hoje em andamento. Nesta história em quadrinhos, Walt e seu filho adotivo Skeeze crescem e envelhecem. “Não é que *Gasoline Alley* só explore a via da continuidade, do relato do transcurso do cotidiano, mas poderíamos dizer que faz dele seu próprio tema central.” (GARCÍA, 2012: 84).

dores” (GARCÍA, 2012: 193, 194). Hoje, os super-heróis ainda possuem um apelo grande com as crianças, contudo, é perceptível o quanto as histórias em quadrinhos de super-heróis não as visam mais, lançando aos pais, que viram suas HQs amadurecerem, o desafio de repassarem o hábito, embora com as dificuldades inevitáveis dos assuntos menos inocentes e da cronologia não raramente complicada<sup>4</sup>.

Outra hipótese da infantilidade dos quadrinhos reside também nas temáticas que as HQs no século XIX e início do XX se prestaram em suas séries. Groensteen (2004) destaca três gêneros: (1) as histórias de viajantes, (2) a fantasia (e a ficção científica) e (3) o humor, a bobagem e as tolices de todo tipo. Estes três gêneros possuiriam uma íntima relação com as crianças, ou, novamente, com o culto à infância, ao tempo lúdico, de viagens, fantasias e humor inocente. Já para Serge Tisseron (apud GROENSTEEN, 2013), em *Psychanalyse de la bande dessinée*, é a partir de um leiaute regular, tão comum nos quadrinhos infantis, que a psique infantil ainda não estabilizada encontra uma necessária ordem e reiteração por meio da sucessão dos quadros. Porém, Groensteen (2013) pontua que se assim simplesmente fosse, a imensa maioria dos livros ilustrados pouco despertariam a atração da criança.

O que é interessante em todas essas observações sobre a infância nos quadrinhos é o que elas insinuam em paralelo sem dar muita ênfase. Na medida em que o gozo infantil estaria triunfante nos quadrinhos, coincidentemente no período de sua maior popularidade, é lançada, discretamente, a

---

4 Cabe aqui um breve relato pessoal. Em 1990 eu tinha 6 anos. Embalado pelo filme *Batman*, de Tim Burton, pedi para minha mãe comprar uma revista em quadrinhos. Era tudo muito confuso para mim. A história começava com o Alfred, o mordomo, numa crise pessoal segurando um revólver. Depois, aparecia um ajudante do Batman, vestido de azul numa moto, que não era o Robin. Havia também um assassinato sangrento por uma rajada de metralhadora, o *flashback* do que parecia ser o Robin, mas espancado pelo Coringa com um pé-de-cabra e, no final, esse mesmo herói azul desconhecido segurava um uniforme de Robin. Para completar, a história estava “in-completa” – na verdade em andamento, não terminava naquela edição. A confusão foi tanta que eu não pedi nenhuma outra edição. Somente em 1998, ou seja, com 14 anos, comecei a colecionar a revista mensal do Batman, já tendo lido em publicações sobre quadrinhos que havia mais de um Robin e que o primeiro virara o herói Asa Noturna (o tal ajudante azul de moto), o segundo Robin fora morto pelo Coringa, conforme aquele *flashback*, e já estávamos no terceiro Robin (atualmente estamos no quarto, um Robin de 8 anos de idade, filho *desconhecido* do Batman, um psicopata treinado por assassinos). Apesar disso tudo, vale dizer, Batman é um dos personagens com a cronologia menos complicada. O mesmo não pode ser dito, por exemplo, dos X-Men.

hipótese de que, em sua raiz, infantilidade e popularidade estariam fatalmente associadas. Pois, é preciso levar em conta que

a reconquista dos leitores adultos – iniciada nos anos 1960 pela *France Soir*, *Pilote*, *Hara-Kiri*, *Charlie Hebdo*, *Chouchou*, e *Charlie Mensuel*, tanto quanto pelo inovador editor Eric Losfeld – é finalmente realizada em 1972 quando Gotlib, Bretécher e Mandryka lançam *L’Echo des Savanes*, a primeira revista em quadrinhos “somente para adultos”. (GROENSTEEN, 2009: 4, tradução minha).

Da mesma forma, nos EUA, essa ruptura se dá no cenário underground da mesma época, principalmente através da revista mais emblemática do período, a *Zap Comix*, de 1968, que traz debochadamente na capa da primeira edição “Fair warning: for adult intellectuals only”. Portanto, num movimento irregular, mas progressivo, os quadrinhos ocidentais passam, na segunda metade do século, a ter pretensões autorais, literárias e artísticas sintonizadas com um público mais adulto, algo que até então era raro. Essas revistas, com poucas exceções, não possuíam grandes tiragens, porém alcançavam um público mais seletivo e interessado em maiores liberdades ou sofisticadas nos quadrinhos (MILLER, 2007; GARCÍA, 2012). Essa segmentação no caso americano é bastante visível na mudança estrutural do próprio mercado. Muitas das revistas em quadrinhos undergrounds eram vendidas em head shops, lojas de bugigangas hippie, que compravam os exemplares sem direito a devolução, um sistema completamente diferente das bancas, onde o pagamento pela revista é feito no ato da compra pelo consumidor e ficando o vendedor com uma porcentagem e retornando os exemplares não vendidos para a distribuidora. Esse modelo alternativo de venda do *underground* foi o germe para o *direct market*, que surgiria nos anos 1970 e se consolidaria nos anos 80 para as grandes editoras de quadrinhos. Com o tempo as distribuidoras venderiam quase que exclusivamente para *comicshops* a tiragem precisa, pois a quantidade das revistas impressas seria determinada com base nas solicitações dos comerciantes que não teriam direito à devolução. Com isso, um ciclo se fechava: as revistas em quadrinhos, surgidas nos anos 1930, de forma a se autonomizarem com relação aos jornais, iriam progressivamente, com o *direct market* romper o último vínculo que possuíam com o jornalismo através do ponto de venda. Se isso indiretamente forçou uma autonomia, da mesma forma abdicou da popularidade de que os quadrinhos gozavam – o leitor ocasional seria cada vez menos visado, dirigindo as HQs para uma



comunidade de entendidos. Embora, é preciso lembrar, o caráter popular dos quadrinhos já estivesse ameaçado – e para muitos, perdido – desde que, nos anos 1960, a televisão se tornara a mais nova substitutiva “comunicação de massa”, tumultuando o título que os quadrinhos partilhavam com o cinema sem maiores problemas. (GARCÍA, 2012).

Ainda assim, todas estas explicações mercadológicas não descartam ou dão resposta à hipótese que vincula infantilidade com popularidade. Pois mesmo que se partisse da suposição de que a televisão teria roubado grande parte do público infantil dos quadrinhos, o que forçaria as HQs a diminuir suas tiragens e visar o público adulto, isso não explica os anseios por um quadrinho mais adulto terem nascido justamente em lugares pouco ligados às preocupações com o **negócio** quadrinhos, tais como o *underground* e o alternativo. Da mesma forma, as revistas em quadrinhos passavam por problemas econômicos nos EUA desde a segunda metade dos anos 1950 (GARCÍA, 2012), o que não havia provocado naquele momento o abandono da ênfase infantil. Em resumo, a causalidade insistida coloca uma questão circular: os quadrinhos ansiaram abandonar a infância por terem se tornado menos populares, ou se tornaram menos populares por abdicarem do infantil? É preciso olhar para fora: a busca pelos quadrinhos adultos e sua recusa a uma infantilidade estavam mais ligadas aos anseios da geração dos anos 60, daquilo que a arte e a academia ressonavam sobre os quadrinhos naquele momento. Mas isso ficará para o próximo capítulo; neste momento, o que nos interessa investigar de forma mais apurada é essa obscura relação entre a infância e o popular. Ao que chegaremos, desde já adiante, será a **experiência**.

Apesar de todas as explicações da infantilidade nos quadrinhos, a experiência infantil pelos quadrinhos até aqui não foi sequer esboçada. Conforme Giorgio Agamben (2012), é preciso distinguir a **experiência** do **experimento** tanto quanto do **conhecimento**. A experiência, como posta nos termos benjaminianos, seria algo perdido para o sujeito desde o advento da filosofia e da ciência moderna. Na medida em que passamos a confiar mais no experimento como aquilo-que-está-fora do homem, ou seja, em seus instrumentos e números, a experiência como potência, abertamente aquilo-que-nos-acontece, é relegada ao mero terreno das impressões de pouco valor ou delirantes. Do **ter** experiências passamos ao **fazer** experimentos. O experimento, em sentido antagônico à experiência, como algo externo, verificável, poderá então se traduzir em verdades que independem da existência do homem. Neste ponto específico passa a surgir o conhecimento, como salto transcendental do próprio humano, como se o homem fosse capaz de falar de um lugar que não fosse o de sua própria percepção ou memória. “O sujei-

to transcendental não é outro senão o “o locutor” e o pensamento moderno erigiu-se sobre esta assunção não declarada do sujeito da linguagem como fundamento da experiência e do conhecimento” (AGAMBEN, 2012: 57). A máxima cartesiana “penso, logo existo” é o corte simbólico desta incursão na modernidade: pois articula a existência e o pensamento a respeito dela pela fundação do **eu**; isto é, **eu penso, eu existo**, mas o que vincula ambos? O **logos**, etimologicamente **palavra**, mas que também será **razão**. Em resumo, podemos dizer que o pensamento moderno substituirá a experiência pelo experimento na fundação do conhecimento (e do homem) no momento em que argumentar que o sujeito da linguagem **eu** é capaz de articular externamente a si mesmo uma verdade.

É possível contra-argumentar o tom apocalíptico de Agamben, contudo, o que nos interessa em particular nesta história de oposição entre experiência e conhecimento é o lugar onde o autor enxergará uma sobrevivência da experiência na modernidade. Na experiência de outrora, a hora da morte era seu acontecimento máximo, o lugar onde o sujeito experimentaria aquilo que só pôde acontecer com ele (a sua própria morte). Diferentemente, no pensamento moderno, a experiência encontrará morada em outro lugar: na medida em que é o sujeito da linguagem que articula a supressão da experiência pelo experimento, a experiência originária se situará antes do sujeito da linguagem. Portanto, é na infância do homem, na in-fância, etimologicamente **sem-fala**, que a experiência resistirá.

Como infância do homem, a experiência é a simples diferença entre humano e linguístico. Que o homem não seja sempre já falante, que ele tenha sido e seja ainda in-fante, isto é a experiência. (...) Pois o próprio fato de que exista uma tal infância, de que exista, portanto, a experiência enquanto limite transcendental da linguagem, exclui que a linguagem possa ela mesma apresentar-se como totalidade e verdade. (AGAMBEN, 2012: 62).

A infância estabelece uma cisão entre **língua** e **discurso**. Diferentemente dos animais, que já nascem em sua própria **língua** e assim se mantêm em toda sua vida, o homem adentra na língua na medida em que precisa cindi-la como **discurso**. Assim sendo, é onde a linguagem falha na pretensão de **fazer** experiências, somente nos restando **ter** experiências, no intervalo (ou sarjeta) entre língua e discurso, que a experiência se reafirmará como aquilo-que-nos-acontece, mas em toda sua dimensão singular, em

toda sua potência. O que essa experiência da infância pode nos dizer sobre a experiência relativa aos quadrinhos é a grande questão.

Conforme já vimos, na modernidade, a história em quadrinhos foi de longe a arte que mais se relacionou com a infância, enquanto temática, público ou mesmo leitura. No cinema, na fotografia ou na fotonovela esse mesmo fenômeno não se deu com tanta intensidade, muito menos nas vanguardas, cabendo talvez abrir um parêntese somente aos jogos eletrônicos, embora por menos tempo – afinal, a infância nos quadrinhos foi predominante por meio século. Da mesma forma, conforme já vimos, foram os quadrinhos, mais que seus colegas, a cair em numa indefinição essencial, de nome, forma e função – ou seja, a história em quadrinhos aconteceu independentemente do discurso articulado sobre ela, que ainda falta. Por fim, foi justamente nesta duração em que se deu a infância nas HQs que os quadrinhos gozaram de maior popularidade e, proporcionalmente, de menor legitimidade perante a academia e a arte. Mais do que isso: tanto para a academia quanto para a arte, os quadrinhos foram praticamente invisíveis – como ainda são na maioria das vezes. Invisibilidade esta da ordem do inverificável, daquilo que simplesmente não se dá a ver lá fora, irredutível ao discurso.

Ora, não estamos falando o tempo todo de experiência? Os quadrinhos, a rigor *infantis* (sem fala), se insinuam de alguma forma como o lugar daquilo-que-nos-acontece, daquilo que **temos**, a partir de uma possibilidade coletiva (a popularidade dos quadrinhos) que se dá na singularidade da experiência (a infância pelos quadrinhos). Não que todo acontecimento popular produza experiências, contudo, essa popularidade se dá pela infância no seu sentido mais amplo justamente na inexistência daquilo-que-está-fora, na insuficiência do **fazer** experimentos de definição, função ou legitimação, e acontecendo mesmo assim na antecipação do discurso – tudo isto nos dá algo de experienciável. Em resumo, no que os quadrinhos não se dão a conhecer ou a se fazer experimentos confiáveis é onde, com a infância e pela popularidade, a experiência pode acontecer.

Da mesma forma, é a infância que, pela história em quadrinhos, será uma experiência em potencial. Pois se de um lado *Max und Moritz*, *Os sobrinhos do Capitão* ou *Buster Brown* nos apresentam a infância na sua forma selvagem, travessa e vinculada ao anedotário popular, também é pela infância que os quadrinhos buscam maior rebuscamento e imaginação, como é o caso de *Little Nemo*. Não tão popular quanto as anteriores, mas ainda assim de grande circulação, a história do menino Nemo, de Winsor McCay, que toda noite adentra o mundo dos sonhos e sempre acorda no último quadro (muitas das vezes caindo da cama), foi publicada entre 1905 e 1914, e depois de 1924

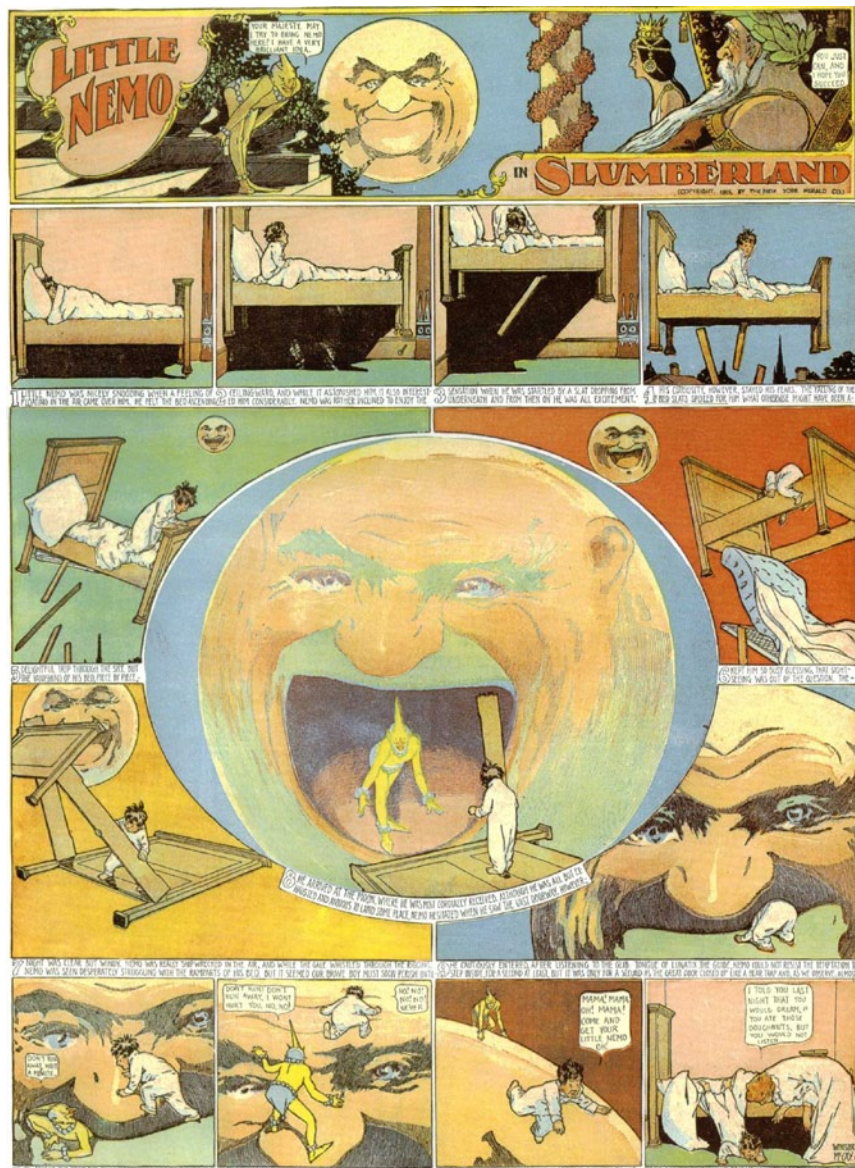


Fig. 15 – *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay (2000: 16).

a 1926. Muito valorizada posteriormente quando se buscou no passado das HQs os precursores de uma “artisticidade”, *Little Nemo*, com sua sofisticação gráfica e criatividade, herdava consigo a tradição simbolista, inseria-se na *art-nouveau* e prenunciava algumas das afeições do surrealismo.

Na página ao lado, uma das primeiras, vale notar não só a sofisticação do leiaute, mas também o **imaginativo** que trabalha os elementos – ou seja, aquilo que dá **imagens em ação** para as imagens já acostumadas a serem tão somente representações. É o caso da cama, que mais do que uma cama é um objeto voador, ameaçador, que na segunda tira vai da sua sombra projetada até a violência com que rompe o telhado, terminando como algo etéreo que se desmancha no ar. Da mesma forma, a boca deixa de ser tão somente a antropomorfização simpática da Lua para ser um perigo obscuro, oculto, um vazio sem dentes, que quase esmaga Nemo ou o aprisiona. Por fim, a queda do lunático, que é a da Lua mas também é a da cama. A imagem em ação, **imaginação**, é um dos lugares por onde a experiência passa. Comentando a mediação entre o sensível e o inteligível que a imaginação propicia, Agamben (2012) alude ao xamanismo, a esta sabedoria pelo sonho enquanto um aprendizado que só tem utilidade se potencializado pela experiência onírica. *Little Nemo* nos dá, assim como as outras crianças mais peraltas, a imaginação de uma experiência prévia ao discurso, uma língua que da travessura à imaginação ainda não constituiu seu falante no mundo da civilidade e da razão. Quando nos quadros finais onde as crianças são castigadas ou Nemo simplesmente cai, aquilo a que assistimos é a queda na própria linguagem, no discurso, em que a infância acaba e a experiência deixa de ser algo que simplesmente se tem para ser reduzida, pelo valor do aprendizado, castigo e esclarecimento, a algo que fizemos.

Esta tradição nos conduz até *Calvin & Hobbes* – *Calvin e Haroldo*, no Brasil. De 1985 a 1995, a popular tira de Bill Watterson consegue conciliar as travessuras e a imaginação de forma que a experiência da infância nos quadros se torna seu princípio fundamental. Hobbes, um tigre de pelúcia para os outros, é um verdadeiro tigre falante para Calvin – a experiência de sua amizade, tônica de toda a série, é algo que se pode somente ter, sendo perdida caso seja coloca-la à prova. Da mesma forma, as travessuras de Calvin se concentram na própria transformação do mundo dos adultos. Geralmente tidos como nocivos para a inocência infantil, e que em personagens como Mafalda, de Quino, sempre foram alvos de uma crítica direta, Calvin não declara abertamente uma guerra contra o mundo adulto, nem parece se sentir muito incomodado por ele. Evidentemente, o garoto odeia deveres de casa,



tomar banho e cumprir uma série de obrigações da “boa conduta”, mas, ao mesmo tempo, adora filmes adultos, atividades perigosas ou violentas.



Fig. 16 – Calvin e Haroldo, de Bill Watterson (2010: 15).

Crianças que querem fazer coisas de adultos sem deixar de serem crianças – em outras palavras, que querem ter a vivência da língua sem a articulação do discurso que lhe dá o seu devido lugar no mundo adulto. Calvin experiencia o próprio acontecimento sem qualquer pretensão de isso vir a ser um conhecimento adquirido. Pelo contrário, o conhecimento fracassa restando a experiência como algo que se tem, mas nunca que objetivamente se faz. Isso se dá, por exemplo, na tira onde o pai de Calvin lhe dá uma moeda tentando ensinar-lhe o valor do dinheiro.



Fig. 17 – Calvin e Haroldo, de Bill Watterson (2010: 50).

Da mesma forma, no fragmento de página seguinte, Calvin e Haroldo experienciam a guerra justamente quando ficam em silêncio no penúltimo quadro, fazendo da experiência da guerra o silêncio dos mortos e também dos vivos que dela retornam empobrecidos a ponto de nada restar depois, a ponto de a “brincadeira” acabar.

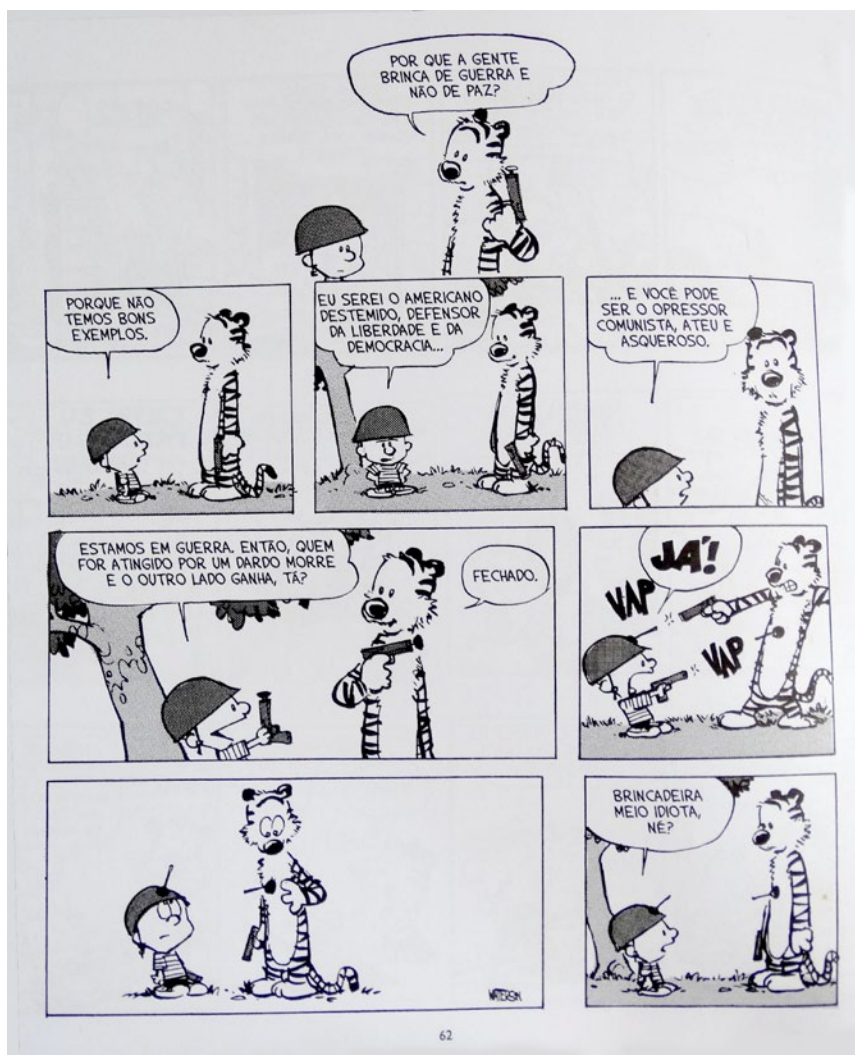


Fig. 18 – Calvin e Haroldo, de Bill Watterson (2010: 62).

A infância na história em quadrinhos nos mostra, no percurso de um século, de Nemo a Calvin, a abertura de uma experiência que resiste<sup>5</sup>. Ao contrário dos investimentos que querem a adultidade dos quadrinhos como sinônimo de incursão no valor estético – conforme veremos, no próximo capítulo, na invenção de sua artisticidade na segunda metade do século XX –, a infância responde como um acontecimento – ou seja, como algo sem discurso articulado. Contudo, poder-se-ia argumentar que na primeira metade do século XX havia, sim, um discurso sobre os quadrinhos, voltado principalmente à influência das HQs na formação da criança. Porém, este discurso, longe de ser articulado, está mais para um balbúcio ou um urro de horror contra um objeto cuja principal ameaça reside justamente naquilo que não conhecemos. É sobre a experiência de horror em ressonância com a infância que devemos agora nos voltar.

### 3.2 HORROR

Desde que a história em quadrinhos passou a se ocupar da infância no início do século passado, o lugar de seu acontecimento era partilhado pelos adultos (no caso dos jornais nos EUA), ou sua destinação à criança em muito passava pela busca da aprovação do adulto (caso das revistas ilustradas francesas e brasileiras). A brasileira *O Tico-Tico*, de 1905, se apresentava como “O Jornal das Crianças”, o que, numa linguagem publicitária, se dirige muito mais para o adulto que deve reconhecer nela um objeto a ser adquirido para a criança. Algo bastante diferente da publicidade infantil ainda muito comum nos dias de hoje onde a mesma frase, visando tão somente dialogar com as crianças, provavelmente diria “O Seu Jornal!”. Foi justamente a partir do momento em que os quadrinhos passaram a participar do mundo das crianças sem a tutela dos adultos que os problemas começaram. Isso é muito claro nos EUA, onde o principal incômodo estava nas revistas em quadrinhos. Surgidas nos anos 1930, ao longo dos anos 40, principalmente com a explosão dos super-heróis, os gibis foram cada vez mais voltados especifica-

---

5 Poderíamos incluir *Mafalda* de Quino, *Titeuf* de Zep, Nancy de Ernie Bushmiller, *Luluzinha* de Marge e posteriormente John Stanley, *O Menino Maluquinho* de Ziraldo, alguns personagens de Mauricio de Sousa, entre tantos outros. Cabe reproduzir a experiência um tanto melancólica de Umberto Eco sobre *Peanuts*: “as crianças de Schulz não são o instrumento malicioso para contrabandear os nossos problemas de adultos; esses problemas são nelas vividos segundo os modos de uma psicologia infantil, e justamente por isso nos parecem tocantes e sem esperança, como se de repente reconhecêssemos que os nossos males poluíram tudo na raiz” (2008: 287).



mente para o público infanto-juvenil, embora pesquisas anteriores aos anos 1950 já mostrassem que o perfil do leitor de HQs era muito mais heterogêneo do que se supunha, fosse em faixa etária, fosse em sexo (COUPERIE ET AL, 1970; JONES, 2006). Seja como for, no pós-guerra, com a decadência dos super-heróis que não pareciam mais tão importantes, foi o sucesso dos quadrinhos de horror que, a reboque, mantiveram viva a tradição de histórias de crime, guerra e ficção científica. Também foi logo depois do fim da 2ª Guerra Mundial que apareceram as revistas em quadrinhos românticas. *Young Romance*, de 1947, trazia na capa o aviso “Designed for the more adult readers of comics”, contudo, as tramas de moças sofrendo por amor, defendendo sua reputação ou em busca de um bom partido pareciam aludir ao “adulto” mais como fetiche do que exatamente como público-alvo, visando adolescentes ou jovens adultas. Na França, apesar do hiato da Segunda Grande Guerra, desde os anos 1930 já vinha ocorrendo uma massiva proliferação de revistas em quadrinhos americanas (MILLER, 2007), enquanto no Brasil dos anos 1930 aos 50 ocorria uma grande expansão do mercado, na sua imensa maioria também de HQs americanas (JUNIOR, 2004). Isso trouxe não só o problema da criança e do adolescente lendo algo que os pais não conheciam, mas também o de ler algo quase que exclusivamente de uma nação estrangeira. De um problema de educação familiar partíamos, então, para uma ameaça da soberania nacional. Algo semelhante se deu na Austrália, no Canadá, na Grã-Bretanha, na Alemanha, no Japão, na Coreia do Sul, em Taiwan e nas Filipinas. “Quando as reações contra os quadrinhos ocorreram no final dos anos 1940 e início dos 1950, os países envolvidos experimentaram um fenômeno similar – os problemas eram basicamente os mesmos, como eram os agentes, os métodos de manejo das controvérsias, e as soluções.” (LENT, 2009: 73, tradução minha).

O estudo sobre os malefícios dos quadrinhos nas crianças passou a ser o objeto de todo um segmento da sociedade que buscava estofos intelectuais para exigir dos autores, das editoras ou do estado uma postura diferente. O psiquiatra alemão radicado nos EUA Fredric Wertham acabou se tornando o grande nome das campanhas anti-quadrinhos. Em 1954, seu livro *Seduction of the Innocent* não poupava ninguém, revistas em quadrinhos de horror, crime, românticas ou super-heróis eram todas degeneradoras da infância, causando preguiça intelectual e estimulando a delinquência juvenil. Muito se menciona Wertham nos dias de hoje como o responsável pela acusação da homossexualidade de Batman e Robin, assim como pela sugestão de que seria apropriado ao comportamento violento do Superman que seu “S” no peito fosse um “SS”, em referência à polícia nazista. Contudo, Wertham debruçou-se

principalmente sobre os quadrinhos de horror da EC (Entertaining Comics). *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror* e *The Haunt of Fear* eram revistas muito populares da EC Comics, sua estrutura episódica em poucas páginas, com finais surpresas e a introdução e conclusão de um anfitrião (respectivamente, the Crypt Keeper, the Vault Keeper e the Old Witch) acorrentou toda uma legião de fãs. O horror não era brando, valendo-se de violência, asco e não rara erotização da mulher em perigo de morte. Evidentemente, em pleno macarthismo quando uma moral americana precisava ser inventada e reafirmada, isso não passaria incólume. O senado americano, pelo subcomitê para delinquência juvenil, realizou, entre abril e junho de 1954, audiências sobre as influências para a infância dos quadrinhos de crime e horror, contando com a presença de Wertham. Apesar das duras críticas, o subcomitê não encontrou nenhuma prova contundente que vinculasse os quadrinhos à delinquência juvenil, da mesma forma não tinha o intuito de adotar qualquer censura, cabendo mais dar uma resposta às pressões que surgiam de associações da moral e bons costumes, e, ao estilo americano liberal, muito discretamente fazer pesar a sugestão de que o setor de quadrinhos deveria buscar uma auto-regulamentação (LENT, 2009; GARCIA, 2012). Assim surgiria, no mesmo ano, o Comics Code Authority criado pela Comics Magazine Association of America para autocensurar as revistas em quadrinhos. Procurando evitar o terror, o crime, a violência, o erotismo, toda sorte de eventual influência para o mal-comportamento juvenil e uma visão pessimista de mundo, o Comics Code foi redigido visando principalmente os quadrinhos de horror.

Entretanto, nem todas as editoras se submeteram à disciplina. A Dell, a maior editora do momento, graças aos personagens da Disney, quis se afastar do resto da indústria, pois acreditava que seus gibis eram intocavelmente saudáveis e que os editores sob suspeita só queriam se refugiar sob o manto do seu prestígio. Gilbertson, o editor da Classics Illustrated, também se recusou porque continuava afirmando que suas adaptações dos clássicos não eram HQs. A terceira e mais significativa ausência foi a do rebelde Bill Gaines e sua EC Comics. (...) Entretanto, ao se negar a aceitar o novo Comics Code de autocensura e, portanto, ao não levar o selo de aprovação na capa, muitos pacotes de suas novas coleções foram devolvidos sem ao menos serem abertos. (GARCÍA, 2012: 156).

De todos os títulos da EC tão somente se manteria a revista de humor MAD, que mudou do formato comic book para magazine em 1955, de forma a burlar o Comics Code<sup>6</sup>. Apesar de o caso americano ter ganhado maior destaque, dado o tamanho de sua produção, outros países ainda nos anos 1940 já haviam censurado quadrinhos que pudessem representar alguma ameaça às crianças, em destaque as histórias de horror, como é o caso da Grã-Bretanha (LENT, 2009) e da França (MILLER, 2007). Da mesma forma, ainda em 1949, o senado do Canadá investigaria as histórias em quadrinhos enquanto que países como Alemanha, Austrália, Filipinas, Coréia do Sul e Taiwan, na primeira metade dos anos 1950, adotariam um código de autocensura, às vezes só antecipando uma medida governamental, como foi o caso dos dois últimos (LENT, 2009). As campanhas anti-quadrinhos fora dos EUA também propiciaram a improvável aliança de setores da igreja católica com outros dos partidos comunistas. Isso se deu na Grã-Bretanha, França e Austrália. Conforme vimos no capítulo anterior, os quadrinhos em muito foram sinônimos de propaganda da nação americana. Portanto, em tempos de guerra fria, era comum existir dentro do próprio comunismo a cisão entre aqueles que rejeitavam as HQs como sinal de entretenimento escapista burguês com função dogmática dos valores de uma nação imperialista e aqueles que acreditavam que, com determinadas alterações temáticas, era possível se aproveitar do potencial popular e de aceitação dos quadrinhos nas classes mais baixas<sup>7</sup>. Seja como for, comunistas, católicos e moralistas

---

6 Trata-se apenas de uma especulação, porém é plausível imaginar que se não tivesse acontecido uma restrição tão drástica aos quadrinhos de horror, hoje pouco ou nada saberíamos dos super-heróis. Foi justamente a extinção dos quadrinhos de horror na segunda metade dos anos 1950 que permitiu a Marvel Comics explorar as ainda permitidas aventuras de super-heróis, revitalizando o gênero no início dos 60 e forçando a DC Comics a igualmente se atualizar. Considerando o quanto os super-heróis são fortemente associados aos quadrinhos, se expandindo da indústria de brinquedos à Hollywood, é um exercício bastante difícil contemplar como seria o imaginário sobre os quadrinhos (e super-heróis) nos dias de hoje caso a tradição das HQs de horror não tivesse sido interrompida. O que, da mesma forma, faz pensar como o horror teria forjado gerações de leitores e mudado a história dos quadrinhos.

7 Na França essa contradição é visível. Ao mesmo tempo em que o comunista historiador do cinema Georges Sadoul era intransigente com as histórias em quadrinhos em 1938 (GROENSTEEN, 2009), em 1942 eram publicados quadrinhos na *Le Jeune Patriote* de tendências comunistas. Este periódico viria a se chamar *Vaillant* em 1945, e em 1969 se tornaria a célebre revista em quadrinhos *Pif Gadget*, sendo publicada pelo partido comunista. Esse racha entre comunistas também se reflete no brasileiro Moacyr Cirne, que em seus livros deixa transparecer seu incômodo com um marxismo mais intolerante. De qualquer forma, a crítica de que o marxismo não consegue abordar a

americanos estavam unidos no projeto comum que era zelar pela infância contra a ameaça quadrinizada.

A seguinte citação é representativa de muitas outras e é tomada de uma edição especial da revista do partido comunista *Enfance*, impressa em 1954: “Sob todos os aspectos (os quadrinhos) são extremamente excessivos, tanto em expressão verbal quanto em representação gráfica. Essas cores berrantes, rostos retorcidos, em ódio ou terror, esta sensualidade, este envolvimento ansioso, tudo fala para a imaginação da maneira mais brutal, tudo é sugestivo e evocativo...” (GROENSTEEN, 2009: 6, tradução minha).

No Brasil, no final dos anos 40 e durante toda a década de 50, fosse por políticos como o deputado federal Armando Leite, fosse por jornalistas como Carlos Lacerda, os quadrinhos eram frequentemente alvos de campanhas de moralização e restrição de sua veiculação. Em 1961, durante o governo do presidente Jânio Quadros, surgiria o código de ética dos quadrinhos publicados no Brasil. O termo de compromisso de obediência ao código

foi assinado na sede da Record, na última semana de julho de 1961 pelos seguintes editores: Adolfo Aizen, pela Ebal; Rubens de Oliveira, representante de Roberto Marinho, pela RGE; Manuel de Lopes de Oliveira, pelas edições *O Cruzeiro*, dos *Diários Associados*; Victor Civita, pela *Abril*; e Alfredo Machado, pela distribuidora *Record* (...). Os editores resistiram por anos à ideia de importar um dos muitos códigos de auto-regulamentação criados em vários países para restringir o conteúdo de suas revistas. Aizen foi o único a tomar uma medida semelhante, em 1954, ao criar “os mandamentos das histórias em quadrinhos”. (JUNIOR, 2004: 345-346).

O código brasileiro, da mesma forma que o americano, também se voltaria contra o horror em nome da moral e dos bons costumes. Da mesma

---

arte sem que acabe sempre deslizando para uma ética da cultura, no caso dos quadrinhos e suas disputas, se mostra procedente. Mais sobre as distinções entre cultura e arte no próximo capítulo.

forma, se o código americano visava a EC Comics, o brasileiro tinha alguns alvos definidos, como as editoras La Selva e Outubro, havendo aí o agravante de serem editoras que publicavam quadrinhos brasileiros, engajadas na nacionalização das HQs. O Brasil possui longa tradição em quadrinhos de horror: *A garra cinzenta*, de 1937, viria ser republicada no México, França e Bélgica; em 1951 surgiria a longeva revista *O terror negro*, sendo acompanhada por dezenas de títulos de horror como *Mundo de sombras*, *Noites de terror*, *Gato preto*, entre outros, que, com a escassez de revistas americanas do gênero após o Comics Code, abririam, no final dos anos 50, espaço para os quadrinistas situados no Brasil. Já em 1978 seria publicada a cultuada revista *Spektro*, e, no início dos anos 80, as revistas *Mestres do terror* e *Calafrio*, para citar somente algumas das mais duradouras que contavam com a participação de brasileiros.

Da constituição do gênero à sua proibição, estamos sempre circundando a tríade horror, popularidade e infância. Se, conforme vimos, a infância dos quadrinhos articulou em sua popularidade uma centelha de experiência, a participação do horror nos conduz a uma nova dimensão. Antes de tudo, é preciso responder: existe uma experiência de horror? Insisto no termo **horror**, ao contrário de **terror**, pois o terror, aquilo que é terrível, soa como algo mais discursivamente constituído, um julgamento de valor mais bem definido, diferentemente de horror, cujo sentimento se dá no âmago, acontece no silêncio ou no grito, sempre antes da possibilidade de se dizer algo. Ou seja, o terrível nós acusamos em fala, enquanto que diante do horrível apenas colocamos, em espanto, a mão sobre a boca – ou urramos como animais. O horror, perceptivamente, se dá pelo **choque**, por algo que viola o belo, desarranja as harmonias, subverte a ordem sem nos dar necessariamente em troco o caos, nos jogando tão somente num sentimento de hesitação. Susan Buck-Morss, ao pensar a experiência na modernidade, aponta que o choque é causador de abalos profundos no sistema sinestético, gerando a degeneração da experiência no mundo moderno. O que a autora vai chamar, com auxílio da fisiologia, de sistema sinestético consiste numa conciliação da percepção com a memória, não centrada no cérebro, mas em todo o corpo, fora e dentro, mediando as sensações internas e externas. Pois, na medida em que uma sensibilidade fosse submetida a choques, estímulos constantes e cada vez mais intensos, ela acabaria, por autopreservação, anestesiando-se, e, com isso, impossibilitando qualquer forma de autoexposição a experiências. É esta impossibilidade que se denomina anestésica, efeito sob o qual o corpo não permite que os infinitos acontecimentos possam abalá-lo constantemente, algo como uma blindagem antichoque quase que impenetrável

e cada vez mais resistente no dia-a-dia. É essa insensibilidade calcada na autoproteção e domesticada pelo costume que garante a invisibilidade dos horrores do cotidiano. Nesse sentido, é de se pensar o lugar do horror no gosto popular. Benjamin via no cinema, com seus cortes violentos, imagens rápidas e fragmentadas, a restituição de um caráter quase mágico de quando as imagens tinham o valor de culto no aprendizado da vida espiritual. De alguma forma, o cinema, pelos seus choques, ensinaria a lidarmos com a modernidade. Esta hipótese poderia ser ampliada e transferida aos quadrinhos – mais especificamente, aos de horror? “Nesta situação de ‘crise na percepção’, já não se trata de educar o ouvido rude para ouvir música, mas de lhe restituir a audição. Já não se trata de treinar os olhos para ver a beleza, mas de restaurar a ‘perceptibilidade’” (BUCK-MORSS, 1996: 24). É preciso distinguir como as imagens da mídia em geral atuam na insensibilização a partir da banalidade da tortura, do estupro ou da morte, e como elas podem, eventualmente, nos rerepresentar a uma sensibilidade perante estes mesmos temas. Qualquer busca por um critério formal de divisão quer me parecer insuficiente. É na relação ética, comportamental, que a resposta se dará. O jornalismo, por exemplo, eticamente quer nos dar a conhecer, saciar nossa sede mal resolvida entre saber e sofrer. Contudo, como facilmente se pode perceber, precisamos que crimes cada vez mais hediondos sejam noticiados para que de fato nos toquem.

Nesse sentido, pelo horror se consegue alguma experiência quando se desarmam as formas de saber que devem domesticar seu acontecimento, restituindo-se a sensibilidade a partir de uma percepção. Evidentemente, como é no caso das ficções em torno da guerra, essa mesma percepção pode ser conjugada com a obrigação do entretenimento, do saber entreter, do tornar divertido. Desta forma, a imposição do divertimento também ajudaria numa insensibilização. Por isso a experiência não é algo automaticamente ligado à diversão, seu acontecimento aparece a partir de intervalos, de momentos fugazes em que algo nos acontece sem que seja necessariamente divertido. Como experienciar envolve exposição, abrir-se, colocar-se em risco, é de se esperar que na modernidade esse tipo de sensação seja procurada, no consolo de sua falsidade, em locais devidamente controlados, como na indústria do entretenimento. Porém, não é no ato de entreter, e, sim, justamente quando este falha, quando provoca **outra** coisa, que a experiência se insinua em tais espaços, como, por exemplo, quando um brinquedo no parque quebra e machuca alguém. Este é o motivo para o horror nos quadrinhos ocupar um lugar privilegiado, pois, se de um lado divertiu milhões de leitores, por outro também horrorizou tantos outros – estando ambos os lados incapazes



de dizer exatamente o que estava em jogo, pois assim como na infância dos quadrinhos, o horror também se coloca antes da linguagem. É a partir da possibilidade de uma experiência de horror, sobre o gênero horror, que a investigação deve prosseguir.



Fig. 19 – *Telescope*, de Davis e Wessler (2013: 180).

Em 1954, na *Tales From the Crypt* 45, que sairia no final do ano e viria a ser a penúltima edição da revista, era publicada a história “Telescope”, escrita por Carl Wessler e com arte de Jack Davis. Em sete páginas, com introdução e conclusão de *The Crypt-Keeper*, acompanhávamos a história de um naufrago que se via numa pequena e remota ilha desértica na companhia inesperada de um rato, também sobrevivente. Famintos e com sede, o homem e o rato vão criando uma estranha cumplicidade na sua animosidade. O rato nos parece cada vez mais humano quando ronda, cheio de fome, o homem em seu sono, e o homem nos parece cada vez mais animalesco quando anda arqueado, arrastando-se e grunhindo enlouquecido pela situação. Fraco, faminto, sem dormir temendo pela sua segurança, o homem consegue apedrejar uma gaivota com um peixe já morto ainda no bico, porém o rato chega antes e rouba a gaivota. Encurralado pelo homem, o rato acaba sendo pego pela maré, e o homem já totalmente bestializado agarra ali mesmo na água o rato com a gaivota ainda presa na boca e o morde brutalmente. Nisso, um tubarão se aproxima, atacando o homem. Índios que estavam de passagem ali, vendo a movimentação na água, matam o tubarão, içando-o para o barco só para, em completo horror, constatar a imagem do tubarão morto com a cabeça do homem saindo de sua boca, e da boca do homem a cabeça do rato, e da boca do rato a cabeça da gaivota, e do bico da gaivota a cabeça do peixe. O fim dessa história, que neste quadro nos remete às bonecas matrioscas, oferece-nos uma narrativa de fome, violência e morte que faz o homem cair na condição de animal por uma imagem em série. O texto verborrágico de Wessler, através da repetida descrição da fome, auxilia na sensação de constância, assim como a arte de Davis, que no rosto do homem de olhos arregalados e já desfigurado por tantos traços, transforma-o numa besta de

poucas expressões faciais, como é possível notar nesta sequência de quadros.

*Telescope*, cujo título remete a segmentos encaixados uns nos outros (caso das bocas no quadro abaixo), pode também ser interpretado como uma ampliação sob lentes de uma condição humana perdida. Seja pelo quadro final da sina do homem já aludido, seja por um momento anterior, quando diante do único buraco onde

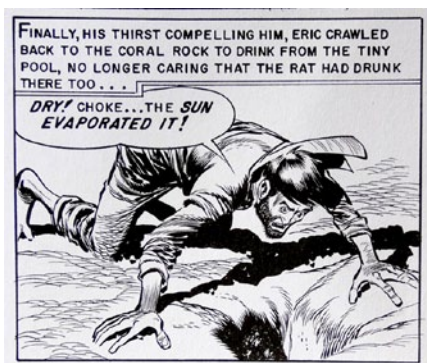


Fig. 20 – *Telescope*, de Davis e Wessler (2013: 178).



havia água potável, agora seco, o quadro parece lembrar Narciso, de Caravaggio, com a diferença de que não há mais reflexo para o homem contemplar, só um buraco vazio, não há beleza, somente o horror de uma morte por sede.

É interessante notar que a boca, que na imagem identifica o homem com os outros animais, é justamente o lugar daquilo que normalmente diferencia o homem em função da sua capacidade de falar. Assim, a experiência que aqui se coloca é ainda a da **infância**, do antes da linguagem, da vivência na língua (a da fome animal) sem cindi-la em discurso (o do falar do humano). Porém, lidar com o homem no limiar de sua própria humanidade, no silêncio ou urro de sua boca privada de falar, nos diz sobre possibilidades da experiência de horror numa história em quadrinhos, mas não sobre a experiência de horror às histórias em quadrinhos. Embora esta história nos sirva de pista, o improfessável da experiência de horror se insinuará em outro lugar.

“Os atores na controvérsia [sobre as revistas em quadrinhos em outros países] às vezes assumiram a liderança de, ou tiveram contato direto com, Wertham nos Estados Unidos.” (LENT, 2009: 74, tradução minha). Muito já se escreveu sobre a fragilidade dos argumentos de Wertham, e até mesmo de que ele teria adulterado dados de sua pesquisa em *Seduction of the Innocent*<sup>8,4</sup>; da mesma forma, sempre foi visível sua filiação àqueles que viam na cultura de massa a degradação da própria cultura e, por extensão, do humanismo<sup>9,5</sup>. Contudo, Wertham nos é simbólico porque é quem melhor esclarece os termos da contenda que se deu naquela época em diversos lugares do mundo. A experiência de horror de Wertham (2009: 56) se insinuará não nos quadrinhos de horror, mas, curiosamente, nos de amor romântico.



Fig. 21 - *Telescope*, de Davis e Wessler (2013: 181).

8 TILLEY, Carol L. (2012). Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications that Helped Condemn Comics. *Information & Culture: A Journal of History*. 47 (4), 383–413.

9 BEATY, Bart (2005). *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. University Press of Mississippi.



artes, principalmente no que tange àquelas que se dão a partir de imagens, pois são elas simulacros por excelência. Para o platonismo a imagem nada mais é que uma representação, reapresentação, de um real deteriorado, problemático em diferentes sentidos. Fosse na origem indeterminada na qual a imagem poderia anuviar a percepção do sujeito para o objeto verdadeiro, fosse nos efeitos enganosos, nas influências maldosas que a imagem poderia acometer um observador ingênuo como quando, na *República* de Platão, se alerta para o perigo de um soldado ler a *Ilíada* e ter sua coragem guerreira abalada pelo medo de Aquiles – em ambos os casos, o que estaria em jogo seria a dissimulação da verdade a serviço da falsidade e da mentira. Esse tipo de olhar ainda insiste quando se questiona se Joe Sacco está mesmo tratando *Palestina* de maneira “verdadeira” no seu jornalismo em quadrinhos ou se *Lost Girls*, de Alan Moore e Melinda Gebbie, não “desperta o desejo” pedófilo nos seus leitores ao abordar a sexualidade infanto-juvenil. As imagens seriam as sombras na caverna de Platão, e, portanto, uma sociedade que as tolerasse estaria negligenciando a luz externa da verdade, contentando-se ou deixando-se levar apenas por imperfeitas imagens vultos, “falsas imagens”.

Por isso Wertham via até mesmo nos quadrinhos românticos toda uma produção voltada para a destruição da infância. Pois, não esqueçamos, estávamos em plena Guerra Fria, uma guerra promocional de duas formas de regime – ou seja, duas formas de **ideal**. Por isso era caro aos anos 1950 toda uma série de vigilâncias sobre como as pessoas reproduziam e perpetuavam estas ideias, sobre como tais pessoas eram **cópias**. Para o lado que fosse, o pêndulo político se assentaria sobre uma mesma base fundamental: o controle sobre a produção de cópias na infância. Pois, na infância, neste lugar de passagem para a linguagem, era preciso assegurar pela educação enquanto **formação** que o ideal fosse buscado pelas pessoas-cópia. Contudo, as histórias em quadrinhos eram um ruído nesse discurso, um **simulacro** que não só afastava os jovens dos adultos, quebrando o elo ideal-cópia, como também transbordavam o imaginário infanto-juvenil com horrores, crimes e fantasias que, em última instância, não condiziam com a realidade-ideal.

O que tem sido, e ainda é, visado por estes críticos é o poder corruptivo da imagem, sempre capaz de “golpear a imaginação”. (...) O mais interessante – para mim – é o fato de que a “irrealidade” dos quadrinhos foi por um longo tempo considerada intrinsecamente estúpida. Animais que falam, máquinas imaginárias, viagem no tempo, super-homens e outras fantasias têm sido acusadas de apartar a criança da realidade e fazê-la perder

toda a sua noção. Mais uma vez é o poder da imagem que é temido, especialmente sua capacidade de abusar da credulidade dos jovens leitores. (GROENSTEEN, 2009: 7, tradução minha).

A grande ameaça da “falsa imagem” era a de que, ao discursar, o infante se transformasse num simulacro, numa pessoa que não segue os ideais que se espera que ela siga, tornando-se algo que não podemos direito definir ou compreender. Isso explicaria porque comunistas e católicos puderam encontrar um termo comum, já que ambos temiam pela cópia ameaçada, fosse a de Deus, fosse a da revolução. Da mesma forma, os liberais teriam que fazer pesar uma autorregulamentação, pois era preciso assegurar dos dois lados a manutenção do ideal, fosse das liberdades dadas ao mercado, fosse para que o mercado não ameaçasse corromper a geração herdeira dos valores que garantem essa mesma liberdade. Crucial, portanto, era todo o estudo e acusação do comportamento que pudesse demonstrar alguma corrupção do ideal. Como um todo, havia a vinculação dos quadrinhos com a delinquência juvenil, porém, na Austrália houve a peculiaridade do julgamento do quadrinista Len Lawson – criador de populares heróis de aventura, sendo o mais famoso *The Lone Avenger*. As histórias de Lawson eram tão cheias de violência e mulheres de seios fartos quanto a maioria. Contudo, no fatídico ano de 1954, Lawson agrediu e estuprou cinco modelos<sup>10</sup>. Seu julgamento teve grande repercussão da mídia, o que evidentemente colaborou com a “quadrinhofobia”. No Brasil não era diferente. Em 1951, o *Diário de Minas* publicou uma longa reportagem sobre um assalto feito por três adolescentes a uma agência bancária tendo como inspiração uma HQ; dois dias depois, o mesmo jornal noticiaria outro assalto, também de três adolescentes e também com inspiração em quadrinhos, à empresa Panair do Brasil (JUNIOR, 2004: 188). Para Armando Leite, os quadrinhos provocavam nas crianças “deformações em sua mente e más tendências no seu caráter” (JUNIOR, 2004: 183). Para Carlos Lacerda, as HQs eram “a indústria de deformação da infância” (JUNIOR, 2004: 185). Com a devida transcrição cristã, o platonismo de Carlos Lacerda se dá em termos muito semelhantes ao de Wertham. Em 1951, ele diria:

---

10 Lawson seria posto novamente em liberdade em 1961. Em 1962, depois de estuprar e matar outra modelo, acabou tomando vários reféns numa escola para meninas, assassinando durante o cerco policial uma garota de 15 anos. Lawson morreria na prisão em 2003

Deus não admite super-homens, supermacacos nem super-Robertos Marinhos. Portanto, não se supera o plano do humano para atingir o divino. É claro que esses super-homens, esses supercamundongos, esses superbandidos, essas supermulheres de coxas superlativas, essa mitologia truncada e monstruosa das histórias em quadrinhos vendem milhões neste país. É claro também que não se fica no plano estritamente humano em que as histórias para crianças se desenvolvem e contribuem para seu próprio desenvolvimento. (LACERDA apud JUNIOR, 2004: 187).

Toda esta onda de caça ao simulacro obviamente melhor se traduziria em intenções a partir dos códigos de ética dos quadrinhos. No caso americano, estipulava-se literalmente que não poderia haver simpatia pelo criminoso, que ele deveria sempre ser mostrado como mal, deveria ser pego e julgado, e que “policiais, juízes, oficiais do governo e respeitadas instituições” jamais deveriam ser mostradas de forma que desrespeitasse a “autoridade estabelecida”. Além disso, há uma grande (e cômica) listagem das coisas mais horrendas que a EC Comics mensalmente publicava com a certificação de que elas jamais poderiam voltar a ser publicadas, com especial cuidado ao erotismo, principalmente do corpo da mulher (ver ANEXO 1). No caso brasileiro há maiores cuidados psicológicos, aludindo à “higiene mental” e aos perigos dos “exageros da imaginação” para a criança. Também há a certificação de que “os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiadas, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade” (apud CIRNE, 1977: 11), assim como divórcio não deve ser mostrado como solução dos problemas conjugais, nem a linguagem coloquial ser constante. De resto, o código brasileiro repete as listas de crimes, aberrações e erotismos que devem ser proibidos e as instituições que devem sempre triunfar (ver ANEXO 2).

O que fica evidente na tradição platônica, como Gilles Deleuze (2009) mostraria, é que o que está em jogo é sempre uma **pretensão**. Para observar o funcionamento intrínseco do platonismo, é necessário revertê-lo. Não é o ideal que produz as boas cópias, mas é a partir da pretensão de que algo seja uma boa cópia que se inventa um ideal e por ele se qualifica. Um exemplo, talvez o mais emblemático de todos, ajuda a esclarecer o que está em jogo. Na comissão do senado americano de 1954, quando os quadrinhos foram postos no banco dos réus, Bill Gaines, editor da EC Comics, foi interrogado: “Existe algum limite que se poderia colocar em uma revista por acreditar

que uma criança não deva vê-la ou lê-la?” Gaines respondeu que os únicos limites eram o do bom gosto. Então foi exibida a capa de *Crime SuspenStories* 22, do homem empunhando um machado ensanguentado e a cabeça decepada de uma mulher com um sangue esbranquiçado escorrendo de sua boca e olhos revirados, estando no chão o que parece ser a outra parte do seu corpo. Foi questionado se aquilo para Gaines era de bom gosto, e ele respondeu “Sim, senhor, para a capa de um gibi de horror”. Gaines então ilustrou como a capa poderia ser ainda mais hedionda, de forma que o senador Estes Kefauver arrebatou “Eu acho que a maioria dos adultos estão chocados com isto.” (GARCÍA, 2012).

Para o senador, a pretensão de uma história em quadrinhos deveria corresponder ao ideal do “bom gosto”, que ele via em termos morais, para Gaines a pretensão de uma história de horror deveria corresponder ao ideal do esteticamente horrível, o que para ele seria de bom gosto. Ambas as posições são modos de ver a imagem em questão, contudo, tais visões pretendem qualificar a imagem enquanto cópia de um ideal de “bom gosto”, de um ideal que se apropriam para se validar – seja pela moral, seja pela estética. O que garantirá que, ao final desta disputa, a horrorosa capa não seja uma cópia do ideal do bom gosto e, sim, um simulacro, é tão somente uma escolha arbitrária, seletiva, em resumo, uma pretensão.

Se há, então, uma experiência de horror pelos quadrinhos, ela passa pelos adultos em choque, como o senador afirmou. Uma experiência tal dos próprios simulacros, daquilo de que o ideal escapou, e que por isso mesmo horroriza, pois se torna algo deslocado, desfigurado, irreconhecível. Conforme já vimos, passa pelos quadrinhos uma essência que discursivamente falta através de uma experiência da *infantia*. No que tange o horror, podemos dizer que a experiência pelos quadrinhos passa a se inquietar justamente com aquilo que há de indomesticável, de ideal perdido, de simulacro, sedutor e assustador por precisamente seduzir. É por conta dessa experiên-

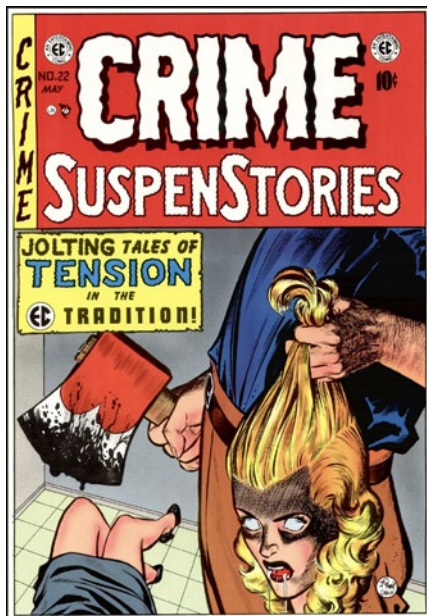


Fig. 23 – *Crime SuspenStories* nº22, 1954.



cia de horror, de bocas desprovidas de fala, que a década seguinte assistirá ao desenvolvimento de uma série de pesquisas, abordagens críticas, anseios estéticos e tudo aquilo que procurará conhecer as potencialidades das histórias em quadrinhos.

Além do mais, esta experiência de horror, assim como a de infância, não foi enterrada nos anos 1950. Paul Gravett (2006) narra como a chegada ao ocidente dos mangás, gradualmente ainda nos anos 1970, foi não diferentemente repleta de horror. Pois, na medida em que o ocidente herdara a visão dos japoneses como “meninos de 12 anos”, conforme o general Douglas MacArthur os descreveria em retorno da ocupação no pós-guerra, era de se espantar ver uma população de “meninos de 12 anos” de todas as idades, classes e sexos lendo quadrinhos de romance, horror, erótico e tudo o mais que fosse possível. Ao contrário do que viria a ocorrer em tantos países, o Japão mais ou menos passou imune pela histeria contra os quadrinhos dos anos 1950, sendo, hoje, os mangás extremamente populares, com um público diversificado e um mercado robusto. Um fenômeno assim só teria o que horrorizar. Até mesmo a tradução de mangá para “imagens irresponsáveis” evocaria algum “perigo moral” ao ocidente<sup>11</sup>. O horror perdura, de forma que, em 2002, meio século depois de o jornal gaúcho *Correio do Povo* acusar os quadrinhos de estarem acabando com os livros (JUNIOR, 2004: 196), o *New York Times* publicaria um artigo acusando os mangás de serem os culpados pelo baixo nível de alfabetismo dos japoneses<sup>12</sup>, por serem estas histórias em quadrinhos os simulacros de um antes da linguagem. É por experiências como estas, de infância e de horror, normalmente associadas aos comics e aos mangás, que poderemos abordar nos quadrinhos, sob uma ordem econômica e de consumo, uma experiência de dispêndio.

---

11 “Até a própria palavra mangá foi inserida na língua inglesa com uma carga negativa. Embora de forma não intencional, provavelmente foi o imprescindível estudo de Frederik Schodt *Manga! Manga!*, de 1983, que deu início a isso. (...) O ideograma *man*, Schodt completava, ‘tem um significado secundário de ‘moralmente corrupto’, o que produziu a tradução ‘imagens irresponsáveis’. E foi essa definição cheia de viés moral que foi divulgada à exaustão pela mídia e pelos críticos da área, assegurando a estigmatização do mangá no Ocidente.” (GRAVETT, 2006: 13). Cabe destacar que a Wikipédia portuguesa do Mangá, acessada no dia 13/08/2014, ainda traduz manga como “desenhos irresponsáveis”, o que, considerando a força dos mangás no Brasil e os tantos sites e blogs dedicados a seu tributo, é digno de atenção.

12 “O jornal foi posteriormente forçado a se retratar, reconhecendo que o Japão tinha um índice de alfabetização altíssimo, muito superior ao dos EUA.” (GRAVETT, 2006: 13).

### 3.3 DISPÊNDIO

Devido ao fato de as histórias em quadrinhos terem se desenvolvido no início do século XX em jornais e revistas baratas de alta tiragem, sua materialidade sempre esteve vinculada ao descartável, efêmero, de rápido consumo. Ler uma HQ era essencialmente um passatempo ou uma perda de tempo. Um gasto, afinal. O estreitamento entre reprodutibilidade técnica, forma de consumo e popularidade fizeram mais do que prontamente situar os quadrinhos na cultura ou na comunicação de massa. A comunicação já foi abordada no capítulo anterior, e a cultura será no posterior, neste momento cabe pensar de forma mais criteriosa a noção de massa. Na maioria das vezes a noção de massa diverge da de coletividade. Enquanto o coletivo é a somatória de heterogeneidades, a massa é a difusão do homogêneo. Portanto, ao atribuir o valor de massa para as histórias em quadrinhos, obrigatoriamente estariam as HQs encadeadas num fluxo onde tudo o que elas produzem é igual e uniforme. Da mesma maneira, se há uniformidade sendo propagada, a investigação deve se voltar para o propagador, para o entendimento de quem é que fala para todos que obedientemente ouvem. Isso gera o vício metodológico próprio à analítica da massa, do lado da emissão se tem uma ênfase qualitativa, do lado da recepção uma ênfase quantitativa.

É sob esses parâmetros que Umberto Eco situará as HQs, em 1964, com *Apocalípticos e integrados*. Segundo essa lógica, por um lado, os quadrinhos são produzidos e difundidos por grandes jornais e editoras, comprometidas com a reafirmação de valores hegemônicos, estimulando o prazer narcísico do leitor em ter suas opiniões reforçadas ao mesmo tempo em que cabe aos emissores disfarçar o quanto estão forjando tais opiniões. Já, do outro lado, o público consome as HQs como selvagens diante de um agrado de pouco valor, de maneira semelhante aos europeus oferecendo objetos baratos, porém exóticos, aos índios, que deslumbrados retribuía em ouro. O encantamento ingênuo diante do objeto de pouco valor é o divertimento perante uma HQ, o precioso ouro desperdiçado é o tempo gasto em uma leitura superficial, e apenas o verdadeiro entendedor, o europeu esperto ou o crítico cultural, sabe quão estúpida é toda essa troca. A massificação, como Eco problematiza, obriga a um modo específico de fruição, ou seja, é imperativo aos quadrinhos serem lidos de forma superficial e visando o entretenimento. Embora outros modos de fruição possam acontecer, é preciso ter cautela para que não se alcance uma sofisticação forçada (ECO, 2008: 65). Portanto, embora as HQs possam alcançar voos maiores do que seu próprio meio de produção, é determinante que sua economia agencie e restrinja valores, sejam eles culturais,



estéticos ou intelectuais. Eco percebe uma potencialidade nas histórias em quadrinhos, mas a condiciona na mesma razão de seu incômodo: a cultura e a comunicação de massa. A grande tarefa, enfim, não é impedir que o leitor de Ezra Pound leia também *Capitão América*, mas que o leitor do Sentinela da Liberdade consiga alcançar o grande poeta. Só assim a massa encontraria uma espécie de superação dialética entre o pessimismo aristocrático dos apocalípticos e a alegria alienada dos integrados.

O que permanece em jogo sob todo o pensamento de Eco é uma operação econômica não declarada. O objetivo final é garantir uma lucratividade cultural perante o desperdício de recursos que são as histórias em quadrinhos. Já que a massificação é inevitável numa sociedade industrial, que ela seja conduzida de forma a garantir o ganho, que o sujeito da massa se sinta tendo adquirido alguma riqueza perante uma HQ ou, melhor ainda, a partir de uma HQ em direção a trabalhos mais sofisticados. Por isso que afirmar uma comunicação de massa traria alguma vantagem, pois assim os quadrinhos poderiam, em toda sua reproduzibilidade e consumo, conduzir a um ganho social. Portanto, acaba por ser emblemático que a exposição da Socerlid no Musée des Arts Décoratifs, em 1967, chamada *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, tenha sido traduzida no Brasil, no MASP, em 1970, para *História em Quadrinhos e Comunicação de Massa*. Apesar de soar estranha, a tradução perfeitamente amarra algumas pontas soltas. A primeira, evidentemente, é a da legitimação, da garantia de que se o veículo é mal frequentado, ao menos é potente e pode ser repovoado. É preciso lembrar que, historicamente, os artefatos da cultura de massa sempre inovaram muito a partir da marginalidade de seu suposto conteúdo. As primeiras décadas da fotografia, o primeiro cinema ou mesmo a televisão ainda hoje propiciam novidades que não estão exatamente no que a composição, a anedota ou a telenovela estão mostrando, mas nas condições técnicas que as viabilizam. Embora as histórias em quadrinhos não sejam produzidas a partir de um “aparelho”, esta maneira de operar os veículos da cultura de massa também se aplica a elas, principalmente se retomarmos os vários exemplos até aqui expostos sobre as diferentes tentativas de “corrigir” o conteúdo dentro da forma.

Contudo, isso tudo é apenas superficial. A tradução de “figuração narrativa” para “comunicação de massa” se mostra perfeitamente adequada em virtude da tese sustentada no livro que acompanha a exposição. O que está em jogo é a sobrevivência de uma economia das imagens da Idade Média que garantirá aos quadrinhos o status de herdeiro legítimo de uma forma de lidar – cultural e comunicativamente – com a massa. Isso se dá de duas maneiras: a primeira é mais óbvia, consolida-se com a tese de que os

quadrinhos, como figuração narrativa, são o retorno de uma longa tradição medieval de narrar por imagens em sequência acompanhadas de texto. O que atrela isso a uma comunicação de massa está logo na introdução do livro da Socerlid através do século XV como ponto de partida escolhido, aquele mesmo que assistiu ao fim da Idade Média e ao florescer da xilogravura. É pela reprodutibilidade da imagem na ilustração de livros ao fim do medievo que a “civilização da imagem”, que deu à luz os quadrinhos é historicizada. A xilogravura, que alcançara grande desenvolvimento no século XVI, acaba, do mesmo século até o XVIII, sendo substituída pela gravura em cobre e pela litografia, técnicas que não permitem juntar a imagem ao texto. Será somente no século XIX, com o retorno da xilogravura, que uma nova era de reaproximação da imagem com o texto permitirá o desenvolvimento das revistas ilustradas, e, conseqüentemente, dos quadrinhos. Porém, por trás dessa história de condições técnicas está também uma história de valores. Walter Benjamin comenta a transição, na obra de arte, do valor de culto para o valor de exposição. Tendo nascido a serviço da magia, a exposição da obra de arte é restrita aos sacerdotes, aos reis ou às vezes tão somente aos espíritos, mas

à medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas. A exponibilidade de um busto, que pode ser deslocado de um lugar para outro, é maior que a de uma estátua divina, que tem sua sede fixa no interior de um templo. A exponibilidade de um quadro é maior que a de um mosaico ou de um afresco, que o precederam. E se a exponibilidade de uma missa, por sua própria natureza, não era talvez menor que a de uma sinfonia, esta surgiu num momento em que sua exponibilidade prometia ser maior que a da missa. (BENJAMIN, 1994: 173).

Embora seja questionável chamar as revistas ilustradas de obras de arte, a análise de Benjamin nos cabe por não se restringir somente às obras de arte, mas a toda uma economia das imagens, que transitam do ritualístico para o expositivo. É justamente neste ponto que há o encontro, por meio da figuração narrativa, entre a arte medieval e os quadrinhos. As iluminuras, retábulos, vitrais, entre outras manifestações da idade média, caminhavam sob um estreito laço entre culto e exposição. Ao mesmo tempo em que tais imagens sacras exigiam do observador a participação de um fiel, elas cumpriam a função de expor uma narrativa religiosa que era reafirmada à

exaustão. Existia, portanto, um cuidado sobre a massa, cuidado este traduzido na eterna pregação que cria e recria o fiel sob um excesso justificado pela sujeição infinita ao Deus-Pai. Isso parece ter pouco a ver com as histórias em quadrinhos modernas, mas para além do excesso que a exponibilidade dos quadrinhos, tão evidente nas campanhas antiquadrinhos, coube aos interessados no fenômeno uma instrumentalização política, educacional ou cultural que aspirasse **cultuar** outra coisa que não aquelas histórias tolas que saíam nas HQs. É justamente por esta tarefa, esta **missão** ao sabor religioso, que a comunicação de massa constituirá o valor da história em quadrinhos e reconhecerá nela o retorno do medieval. Pois, se as HQs são figurações narrativas em excesso numa sociedade industrial, tais como foram as imagens sacras no medievo, cabem a elas na sua vocação às massas que atinja algo moralmente **superior**. É lá de cima que a “alta cultura” reencontra o Deus-Pai, sendo estruturalmente semelhante na razão justificada para o consumo da massa. Ou seja, é porque o excesso, o gasto, o desperdício de tempo perante os quadrinhos acontece massivamente que é preciso reconsiderá-los de forma a garantir alguma produtividade, algum lucro ou vantagem simbólica. É, enfim, no gesto de estimular o culto a algo superior na exponibilidade própria dos quadrinhos que se dá uma aproximação funcional à arte medieval.

A segunda maneira, central nessa articulação cultural e comunicacional das massas entre os quadrinhos e o medievo, é o próprio consumo. Isso remete à escatologia, ao destino final do gênero humano. A massa é o lugar onde o humano é consumido, estando ao mesmo tempo esgotado enquanto sujeito e disseminado enquanto essência. No imaginário medieval, esse acontecimento duplo se dá pelo fim dos tempos, como no *Juízo Final* de Stefan Lochner, onde há a suspensão do sujeito na polaridade de diferentes consumações, seja na vida desnuda e eterna reunida em massa na consumação com Cristo, seja no consumo pelo fogo, cinzas e bocas de demônios, que da mesma forma agarram os sujeitos numa massa sombria. Este pêndulo moral, que tem nas imagens o lugar privilegiado como aquele que orienta o consumo, é o que atingirá a analítica da massa no século XX, sendo os apocalípticos aqueles que se veem devorados por demônios, os integrados aqueles que, expostos, caminham na tormenta ao som da música. Nessa analogia, a superação dialética de Umberto Eco corresponderia ao próprio quadro de Lochner, visando uma salvação central, a de Cristo, como aquela capaz de fazer o consumo das massas atingir um propósito superior. Não por acaso, Eco enxergará na problemática da cultura e comunicação de massa moderna resquícios de uma sociedade medieval em que, embora ele se restrinja a um

exame sociológico, questões econômicas continuam sempre de forma sutil preponderando<sup>13</sup>. É isto que, em resumo, acaba aparecendo na sintomática tradução brasileira de “figuração narrativa” para “comunicação de massa”: do medievo ao medíocre, trata-se de um interesse na reprodutibilidade e do consumo em massa das histórias em quadrinhos a partir de sua reconsideração como algo economicamente vantajoso para os valores e a valorização de uma “civilização da imagem”.



Fig. 24 – *O Juízo Final* de Stefan Lochner.

O que nos importa, a partir de agora, é cogitar se há, de alguma forma, mesmo que discretamente, uma experiência pelos quadrinhos que se afirma de maneira paralela a todas essas questões. Se a aquisição simbólica e cultural da reprodutibilidade e consumo em massa das HQs torna-se o espaço de experimentos, talvez seja na outra extremidade econômica, no excesso, gasto

13 “O problema base: a sociedade medieval continua, apesar de tudo, organizada de modo que uma classe produza uma cultura elaborada na sua medida, e a comunique (seja por meio das imagens ou restabelecendo a pregação numa igreja despojada e nua) às classes subalternas, às quais não se entrega nem a elaboração da cultura nem a co-responsabilidade da coisa pública” (ECO, 2008: 24).

e desperdício o lugar onde os discursos ainda não se articularam e, portanto, a experiência se torna novamente possível. Georges Bataille (2013a) comenta que, embora exista todo um esforço socioeconômico nos últimos séculos para conferir à improdutividade um aspecto complementar, acessório, uma espécie de descanso, ainda assim ela é tão imperiosa quanto aquilo que dá aos modos de produção uma aparência de finalidade. Isto é, por mais que se queira insistir numa finalidade que justifique uma ação economicamente vantajosa, a atividade humana, mesmo em estado de completa miséria, ainda se dedica a desperdícios. Nisso Bataille distingue dois tipos de consumo. O primeiro é voltado para o mínimo necessário para que o ser humano em dada sociedade se conserve e dê prosseguimento à atividade produtiva. Já o segundo é representado

pelos dispêndios ditos improdutivos: o luxo, os enterros, as guerras, os cultos, as construções de monumentos santuários, os jogos, os espetáculos, as artes, a atividade sexual perversa (isto é, desviada da finalidade genital) representam atividades que, pelo menos nas condições primitivas, têm em si mesmas seu fim. (BATAILLE, 2013a: 21).

Bataille insiste no termo **dispêndio** para distinguir das outras formas de consumo em que utilitarismo e finalidade prevalecem. Embora possa ser difícil delimitar onde termina uma e começa outra, o que caracteriza o dispêndio é a ênfase colocada na perda que deve ser a maior possível. É de se perguntar, portanto, se é possível afirmar um consumo voltado ao dispêndio nas histórias em quadrinhos. Como sabemos, as HQs eram e ainda são, na sua imensa maioria, produzidas e vendidas por artistas, editoras, gráficas, distribuidoras, bancas e livrarias na obtenção do lucro. Quando ocorreram as campanhas anti-quadrinhos, o argumento pró-HQ mais forte, como foi no caso americano, era de que se tratava de uma forma de negócio, gerando empregos, aquecendo o mercado consumidor e movendo a roda da economia produtiva. Isso explicaria em partes o porquê de os liberais terem se empenhado menos na perseguição aos quadrinhos do que comunistas e conservadores cristãos. Contudo, junto a essas condições que conferem aos quadrinhos utilidade e finalidade, é inegável que há, sob outro aspecto, um dispêndio de enormes proporções se considerarmos a primeira metade do século XX.

Isso se dá de forma material e simbólica: primeiramente pela produção, tiragem e periodicidade, posteriormente pelo consumo e conservação.

Eco elenca que uma das características da cultura industrial de massa é a produção condicionada por um formato prévio que atenda a necessidade de sua reprodutibilidade constante. É o caso dos jornais que independentemente das notícias de cada dia precisam preencher o mesmo número de páginas e serem igualmente vendáveis. Essa mesma característica era presente nos quadrinhos na época em que Eco escrevia. Nas HQs que saíam em jornais havia restrições de espaço da página e as de revistas havia a padronização do formato, fosse o americano, fosse o europeu. Da mesma forma, o número de páginas precisava ser fixo, de forma que a serialidade também garantisse a regularidade do preço. No caso das revistas americanas, havia também a grande segmentação do trabalho, dividindo roteiro, desenho, arte-final, cores e letreiramento entre profissionais diferentes que, na imensa maioria das vezes, não eram creditados. Não que isso não ocorresse também nos quadrinhos americanos para jornais, ou com os europeus e japoneses, porém neste caso, havia o nome forte de um ou dois autores no máximo, sendo toda uma equipe de assistentes igualmente ocultados. Ainda, no caso americano, existe também o agravante da questão do formato. Nas revistas, por vezes, a disposição dos quadros era prévia ao desenho, impossibilitando qualquer leiaute diferenciado<sup>14</sup>, e nos jornais cada vez mais era necessária uma disposição de quadros geometricamente calculados que pudessem vir a ser remontados conforme o formato do jornal<sup>15</sup>. Junto a isso tudo está a lógica do efêmero, com a qualidade do papel, que era baixa e de deterioração rápida, junto da descartabilidade em grande tiragem, de modo que, de centenas de milhares de cópias, pouquíssimas resistiram até os dias de hoje. No Brasil, há o caso do formatinho, revistas de 13 por 21 centímetros surgidas nos anos 1950 que, ainda hoje, povoam o imaginário coletivo dos quadrinhos como “revistinhas”. O formatinho não foi exclusividade brasileira, na Itália, no México e no Japão também é usado, apesar de algumas diferenças. Contudo, a principal crítica ao formatinho brasileiro sempre foi o fato de reduzir materiais originalmente destinados a formatos maiores, obscurecendo os detalhes do desenho e resumindo os textos, como é caso dos super-heróis que, até o final dos anos

---

14 É notória a crítica de Will Eisner a esse modelo, sendo seu *The Spirit*, de 1940, reconhecido pelos leiautes mais rebuscados.

15 Foi o caso do crescimento dos jornais em formato tabloide nos anos 1930 e 40, quando os syndicates que distribuíam os quadrinhos para jornais no formato standard tiveram que se adaptar. Com isso, o que, no standard, ocupava meia-página em duas tiras, precisava, no tabloide, ocupar uma página completa em três tiras, sendo por vezes necessário o suprimento ou o acréscimo de um novo quadro para preencher todo o espaço (COUPERIE ET AL, 1970).



1990, eram massivamente publicados em formatinho. Curiosamente, conforme os quadrinhos alcançam prestígio, estes paradigmas são alterados. No caso americano, com o ponto de venda migrando das bancas para o mercado direto, diminui-se radicalmente uma imagem ainda comum no Brasil, a das revistas expostas e manuseadas de qualquer forma, condenando grande parte dos exemplares ao lixo, pois, caso o vendedor seja dono dos exemplares, é do seu interesse sua perpétua conservação. Da mesma forma, o advento das *graphic novels* estimula o surgimento de HQs que não possuam nenhuma obrigação de série, formato, número de páginas ou papel. Até mesmo as revistas seriadas, como as dos super-heróis nos dias de hoje, são impressas em papel de maior durabilidade nos EUA. Por fim, existe a própria forma de consumo do material: desde os anos 1990 tem ocorrido uma banalização da “edição de colecionador”, enquanto outrora qualquer pretensão de colecionar centenas de revistas mensais tão descartáveis, baratas e de rápida leitura soaria como uma excentricidade.

Em resumo, o que toda essa história nos mostra é que, apesar de as histórias em quadrinhos estarem irremediavelmente inseridas numa economia de ganhos, há, da mesma forma, uma constante relação de perda, de gasto, de desperdício que, em dimensão simbólica, se torna ainda mais forte. Afinal, se os jornais a que Eco alude cumpriam a útil tarefa de informar, os quadrinhos se destinavam a uma missão não tão obrigatória assim, principalmente quando se voltavam para as crianças e a elas davam de tudo, menos “boa educação”. Igualmente não se pode esquecer que o horror das campanhas antiquadrinhos, horror este em grande parte platônico, ainda insiste quando vê os excessos da reprodutibilidade de massa como uma circulação desvairada de simulacros desvinculados de qualquer ideal de maiores aspirações. Portanto, se no *Julgamento Final*, de Lochner, o filho-que-é-o-pai e o-pai-que-é-o-filho servem como imagem central na organização e subdivisão da massa, os quadrinhos, na medida em que se voltam para a *infantia*, quebram o vínculo da função paternal, pois o pai-ideal não se constitui no discurso coordenador que qualificaria a língua das HQs. Com isso é dada à massa sua desorganização e conseqüente excesso, resultando no absoluto e emudecido horror platônico da adultidade. Ou seja, é precisamente no que perpetua a experiência de infância e de horror, com aquilo que faz da economia dos quadrinhos um dispêndio, que surge uma outra possibilidade de experiência. Bataille comenta que a humanidade conscientemente buscou uma forma de adquirir, conservar ou consumir racionalmente, ao passo que o dispêndio improdutivo foi excluído das relações econômicas. Contudo, é preciso considerar



que essa exclusão é superficial e que não modifica a atividade prática mais do que as proibições limitam o **filho**, que se entrega a divertimentos inconfessáveis a partir do momento em que não está mais na presença do **pai**. A humanidade pode inutilmente deixar que sejam expressas, segundo seu modo de ver, concepções marcadas pela medíocre suficiência e pela cegueira paternas. Na prática da vida, ela se comporta de modo a satisfazer necessidades de uma selvageria tocante, e nem mesmo parece em estado de subsistir de outro modo que não no **limite do horror**. (BATAILLE, 2013a: 20, grifo meu).

Uma experiência de dispêndio pelos quadrinhos, assim sendo, seria aquela que teria a **excreção** massiva como um dos polos de toda a atividade produtiva que engaja as histórias em quadrinhos, estando no outro extremo o útil e a finalidade. Pois, de um lado consegue-se discursar sobre as HQs, enquadrá-las na analítica da massa e operar a missão divina de dar à função-pai a forma de um deus capaz de articular as **pretensões** das massas em um discurso. Já no outro extremo a tudo isso, sem a supervisão do deus-pai, resta um filho-simulacro que apenas experiencia justamente o exagero e o desperdício de toda essa cadeia, abordando a escatologia medieval não tanto pelo o que se salva, se retém ou se produz, e mais pelo que se consome, se gasta ou se perde nesse processo como experiência última do que não se tem a dizer. O que é posto em cena é um pesadelo platônico, no qual os simulacros substituem em massa as cópias como aquilo que se insinua sem passar pelo **ideal**. Este é o acontecimento filosófico do dispêndio, um gasto que se encerra em si mesmo e que, ao refutar qualquer finalidade, acaba por barrar a chegada do ideal. Assim sendo, o que é preciso considerar, enquanto experiência, é que esta interrupção do ideal se dá sempre antes da linguagem, do discurso que organiza o mundo das cópias.

Evidentemente, afirmar que estas experiências são próprias das HQs é eleger um novo idealismo bastante romantizado. O que interessa é observar como estes acontecimentos se dão como **lapso** (ou sarjeta), como algo que escapa, e que, se escapa, enfim ocorre. Isso incide, conforme vimos, com a infância, com o horror e, neste momento, com o dispêndio. Um destes lapsos, significativo para as experiências supracitadas, é o de *RanXerox*. Criado em 1978 por Stefano Tamburini, originalmente pra revista *Cannibale*, o então Rank Xerox dificilmente pode ser compreendido sem o contexto do Movimento de 77 na Itália. Os estudantes dispostos a enfrentar a polícia nas

ruas, na insatisfação generalizada por sindicatos, planos econômicos e partidos políticos, estavam politicamente **sem pai** na medida em que se viam contra os autoritarismos de uma direita ainda remanescente de ideais fascistas e uma esquerda institucionalmente conservadora, como o Partido Comunista Italiano (CAMPOS in TAMBURINI; LIBERATORE; CHABAT, 2010). Essa paixão destrutiva, esse dispêndio, como Bataille enfatizaria principalmente na experiência do homem juvenil, parece ser a tônica do Movimento de 77. Entre alguns procedimentos, surgem os *falsi*, a substituição da primeira página de jornais de massa italianos por manchetes absurdas, debochadas ou provocativas. Da mesma forma, as HQs ganham destaque: “os quadrinhos, sendo a linguagem artística mais desprezada pela Alta Cultura, é objeto de carinho e interesse especial por parte dos baderneiros. Em um mundo virado de cabeça para baixo, a forma mais desvalorizada de arte adquire uma súbita importância.” (Idem: 7). Neste cenário que surge a satírica revista *Cannibale*, com *RanXerox* estreando no terceiro número.

A ideia de *RanXerox* veio a Tamburini quando voltava de ônibus depois de uma série de batalhas com a polícia e, pela janela, viu um grupo de estudantes chutando uma fotocopadora. Na história, numa Roma de 1988 estruturada em dezenas de níveis, o então Rank Xerox era um androide num futuro distópico, construído por “estudenliquentes” com base numa máquina Xerox roubada. Criado para que pudesse se drogar, comer, beber e transar, Rank também servia para fazer alguns serviços para o seu criador, que era perseguido político. Durante um reparo, onde seu potenciômetro de agressividade estava disparado, a polícia encontra os estudenliquentes, que são prontamente assassinados, cabendo a Rank revidar na mesma proporção. O sucesso do personagem foi grande o suficiente para chamar a atenção da empresa Xerox, que mandou uma notificação de repúdio ao ver seu nome numa HQ que é “um concentrado de violência, obscenidade e torpeza”. A empresa então exigiu que cessasse o uso do nome, sob a ameaça de que “se verá obrigada a tutelar os próprios direitos nas competentes instâncias judiciais”. A reposta de Rank Xerox em quadrinho foi: “E eu me verei obrigado a rasgar o cu de vocês!” Porém, para evitar maiores problemas, Tamburini mudou o nome para *RanXerox* (Idem). “Tamburini tem fascínio pela questão da cópia. Duas de suas criações, Snake Agent e Yorga, são simplesmente cópias distorcidas e remontadas de antigas HQs norte-americanas com textos alucinados inseridos à maneira do *détournement* situacionista”. (Idem: 8).

A partir de 1980, *RanXerox* passa a sair na revista *Frigidaire*, contando ainda com os roteiros de Tamburini, mas desenhada por Tanino Liberatore.

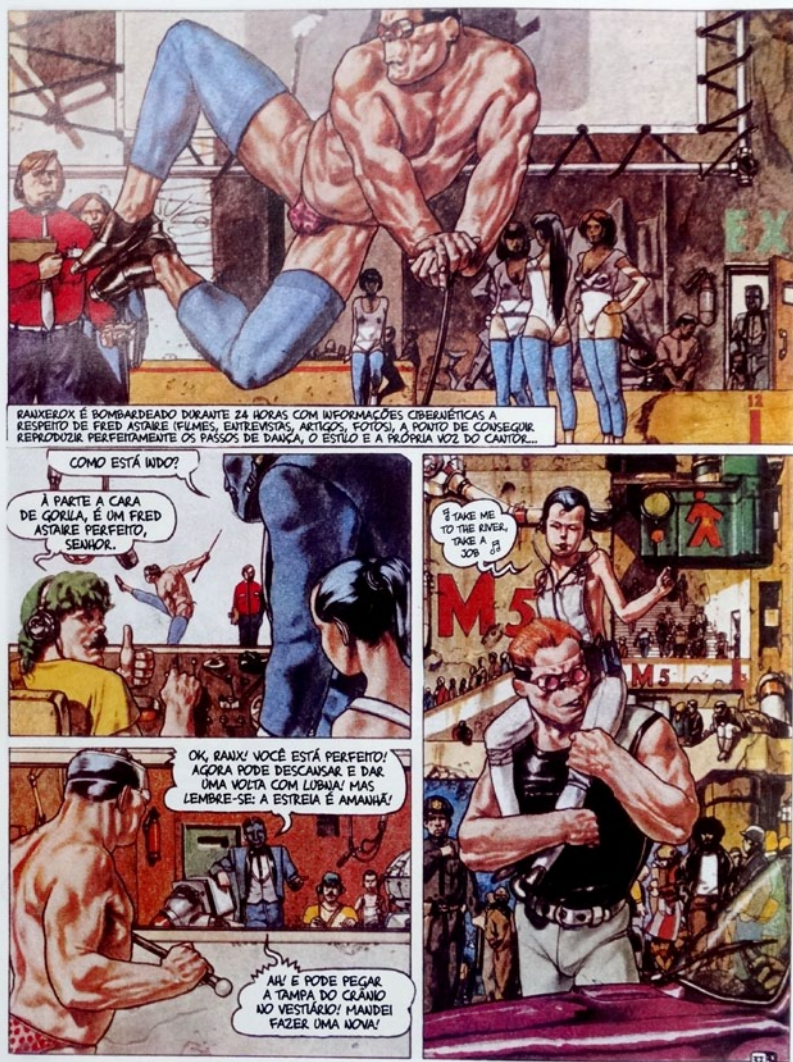


Fig. 25 – *Ranxerox*, de Tamburini e Liberatore (2010: 80).

É desta fase a página ao lado, traduzida para o português, da história *Ranx em Nova York*.

É comum dizer que o personagem, conforme se afasta do Movimento de 1977, passa a ser politicamente menos engajado. Contudo, é preciso considerar que ainda existe uma política a partir da visão niilista e melancólica de uma sociedade cada vez mais banalizada em sua estupidez. Nesta página, algumas pontuações podem vir a ser ainda mais radicais do que denúncias do comportamento policial e de partidos políticos. Ranxerox é coagido pelo Mr. Volare, o ricaço com máscara de couro ao estilo sadomasoquista, a se apresentar num *revival* de Fred Astaire. Como Ranx é um androide, somente ele poderia em 24 horas emular perfeitamente todos os movimentos do artista. Mr. Volare é um colecionador de arte e empresário do ramo do entretenimento. Conforme ele mesmo nos conta, o mundo vive uma saturação de “consumo de sons e imagens por segundo. (...) São 10 milhões de canais de vídeo e rádio só aqui no sul da Itália, mais holocinemas, 2 milhões de revistas de quadrinhos e fotos, os laserdiscs, cassetes autogravadores, os computer-concerts etc.” (TAMBURINI; LIBERATORE; CHABAT, 2010: 76). O *revival* de Fred Astaire é apenas mais uma tentativa de se fazer notar neste oceano de hiperinformação, ocasionando também toda uma série sem fim de produtos relacionados. O que força RanXerox é o sequestro de Lubna, namorada de Ranx, uma megera de 12 anos, viciada em heroína e que o usa, principalmente por seu avantajado pênis. Lubna, mais ao lado de Mr. Volare do que de RanXerox, ofensivamente o convence por causa do dinheiro que eles vão ganhar. Na página destacada o que vemos é o que antecede à apresentação, com o corpanzil do violento RanXerox ridicularizado em passos exagerados de dança com uma tanga rosa e *leggings* azul. Apesar da cara de gorila, o improvável Ranx é um Fred Astaire perfeito. A luminosidade e as cores da página são neutras, de baixo contraste, o traço é marcado, detalhista, a texturização é acentuada, e os quadros são de uma geometria monótona, estáveis e, nesse contexto, pesados. Todos esses elementos, plásticos e narrativos, fomentam a sensação que se estende, por toda a história, de um mundo indiferente, decadente, mas sem a progressão de um fim que nos alivie, condenado a uma estupidificação sensorial como aquela da anestésica de Susan Buck-Morss. O mundo de RanXerox é aquele em que nada mais nos acontece, é onde a experiência finalmente perdeu todo e qualquer lugar.

Porém, é justamente a partir deste **desgaste** dos personagens em seu mundo que o leitor pode experimentar alguma coisa – ainda que movido pela falta de experiência. Primeiramente, pela evidenciação de um mundo de cópias, pelos *falsi* no Movimento de 77, pelos investimentos transmidiáticos

do Mr. Volare, pelo uso pirata do nome Xerox, empresa esta de fotocópia, pelo crânio que é substituído, pelo homem que se copia num androide e o androide que copia Fred Astaire a partir da cópia de filmes – em tudo isto, a história de RanXerox nos restitui, pelo próprio dispêndio da massificação, a visão de algo para o qual estávamos insensibilizados. É como se, na ausência de olhos de RanXerox, fôssemos convidados a ver algo. Uma visão que só se torna possível numa experiência de dispêndio a partir de RanXerox consumindo seu gigantesco corpo num frívolo espetáculo, pelo ricaço sob uma máscara de couro deixando-se levar por seus caprichos, ou ainda por uma criança de 12 anos consumindo-se em sexo, drogas e egoísmo. É no limite de uma sociedade que parece voltada a um perpétuo estado de excesso, de desgaste, pela reprodutibilidade e consumo, quando a cópia é distorcida a ponto de tornar-se um simulacro destituído de qualquer ideal, que o dispêndio pode se converter numa experiência. Assim podemos ver uma discreta brecha capaz, talvez, de nos levar de volta do experimento à experiência, pois, com tamanha massificação, não há mais o que fazer, apenas se pode ter. Um atravessamento de experiências, afinal, já que RanXerox, apesar de ser um adulto, é um androide de poucos anos, enquanto Lubna tem 12 anos e cerca-se de crianças ainda menores, como a barra-pesada Camencita, de 2 anos de idade, que aparecerá em outras histórias. Pela infância este mundo satírico nos dá o horror, e ambos se mostram a partir de seu dispêndio, da infância não conservada e do horror banalizado no limite do risível.

A experiência pelos quadrinhos, como aqui apresentada através da infância, do horror e do dispêndio, insiste enquanto acontecimento que se dá por algum intervalo onde a língua se expõe antes de o discurso torná-la linguagem. De alguma maneira, isso novamente nos remete à imagem de uma sarjeta, de um lugar vazio que dá condições ao aparecimento de formas. Estamos, portanto, seguindo um rastro que fará suas considerações sobre as histórias em quadrinhos não mais por sua **regra**, mas a partir de uma **exceção**. É no seio desta ruptura, em que a **arte** pode vir a ser quadrinhos e vice-versa, que nos deteremos agora.





## 4 QUADRINHOS EM ARTE

Depois de meio século de intensas relações com as histórias em quadrinhos, os anos 1960 presenciaram uma tumultuosa mudança de paradigmas. Houve um novo complicador ontológico: a artisticidade. Seriam os quadrinhos uma forma de arte? A pergunta não nasceu na década de 60, mas foi quando a questão pôde ser perceptivamente formulada. O irreduzível dos quadrinhos de alguma forma se alinhava ao irreduzível da arte, todavia, de maneira alguma pacificamente. Pelo contrário, trata-se de uma história de investimentos e contrainvestimentos, palavras de domesticação e gritos de selvageria que marcarão um processo que ainda hoje se desdobra. Abarcar sua totalidade de forma alguma é a tarefa deste capítulo, busca-se, por outro lado, delimitar o que parece acontecer a partir de quatro frentes que se entrecruzam constantemente. São elas: (1) os quadrinhos expostos na galeria, a relação com o espaço da arte, a Pop Art e toda sorte de conflitos, delimitações e insatisfações; (2) o movimento *underground*, as HQs adultas e a invenção do autor; (3) a apropriação intelectual dos quadrinhos na academia, o acontecimento dos fanzines e a quadrinhofilia; e (4) o erotismo, que do mercado de publicações marginais ganha o prestígio das prateleiras através do luxo e da vanguarda. Estes quatro lados, este **quadrado**, serão a oportunidade para compor um quadro múltiplo, na presença de outros quadrinhos e em perpétua tensão artística a ser examinada.

### 4.1 UMA HISTÓRIA DA ARTIMANHA

Na primeira metade do século XX, os quadrinhos foram praticamente invisíveis ao mundo das artes. Da mesma forma, a exigência da história em quadrinhos como uma forma de arte também não se dava entre os próprios quadrinistas. A oposição Alta Cultura e Baixa Cultura era naturalizada de tal maneira que, aparentemente, todos sabiam qual era o seu devido lugar – enquanto, em 1941, Hopper começava seu *Nighthawks*, arte antes mesmo de ser obra, a *Mulher Maravilha*, de William Moulton Marston, estreava,

no final do ano, como uma revista divertida e educativa. A hierarquização cultural era presente inclusive dentro dos próprios quadrinhos. Nos EUA, até os anos 60, os quadrinistas de prestígio publicavam nos jornais, enquanto os considerados insuficientes para certa “excelência” acabavam, a partir dos anos 1930, encontrando seu destino nas revistas<sup>1</sup>. Notavelmente, quando ocorreram as audiências no Senado americano em 1954, Walt Kelly, autor de *Pogo* e, naquele momento, presidente da NCS (National Cartoonists Society), procurou enfatizar a distinção entre as qualidades dos quadrinhos para jornais e os perigos dos quadrinhos em revistas. Embora com ressalvas à dureza dos argumentos, a distinção foi endossada por Milton Caniff, autor de *Steve Canyon* (BEATY, 2012). Enquanto os quadrinhos para jornais eram apadrinhados por uma imprensa tida como respeitável, eram lidos em família e eventualmente articulavam opiniões sobre as notícias do momento, as revistas eram, como já vimos, voltadas mais exclusivamente às crianças e sem qualquer padrinho que desse a elas alguma credibilidade. Emblematicamente, a exposição de 1967 da Socerlid, no Musée des Arts Décoratifs e depois no Masp, em 1970, destacava quase que exclusivamente os quadrinhos que saíam em jornais<sup>2</sup>.

A hierarquização cultural tem sua história no entendimento de que um objeto, quando **nobre**, merece ser cultivado. Evidentemente somente aqueles que eram igualmente nobres poderiam qualificar a nobreza de algo. Portanto, a partir de um processo duplo que, de um lado, opera um reconhecimento e, do outro, por valores aristocráticos, uma distinção, a cultura perpetuou-se

- 
- 1 É sabido que *Superman*, de Jerry Siegel e Joe Shuster, fora recusado diversas vezes, inclusive pelo United Feature Syndicate, detentor das tiras do Tarzan. A arte estava longe do apuramento de um Alex Raymond, Hal Foster, Burne Hogarth ou Milton Caniff, e a história possuía um espírito *pulp* juvenil um tanto ingênuo para além da conta do que vinha saindo. Por essa razão sua estreia se daria em 1938 na revista *Action Comics I*, alcançando em um ano o fenômeno de milhões de cópias vendidas, aparecendo somente no ano seguinte nos jornais.
  - 2 No livro da exposição, o seguinte comentário: “Desde o seu aparecimento Super-homem teve um enorme sucesso comercial e suscitou uma coorte de super-heróis, uns mais estapafúrdios que os outros. Dirigindo-se sobretudo às crianças, Super-homem e seus comparsas iriam dar lugar, pelo seu irrealismo, sua irracionalidade e seu mau gosto, a controvérsias apaixonantes que ainda não se extinguiram.” (COUPERIE ET AL, 1970: 71). Cabe também notar a total ausência da EC Comics no livro em questão. Apesar de ficar evidente que a Socerlid não se agradava muito dos super-heróis, dando pouquíssimo destaque àqueles que também saíam em jornais, como *O Fantasma*, de Lee Falk, e *The Spirit*, de Will Eisner, a falta de apreço pelas revistas era visível na medida em que tantos outros gêneros das comic books eram igualmente ignorados.



como algo altivo, seletivo tal que, para dela partilhar, tornava-se necessária uma ascensão social. Na medida em que a sociedade industrial pôde, pelo consumo, massivamente veicular cultura também para os nada nobres, ocorreu uma crise de distinção. A noção de Alta e Baixa culturas assegurou, então, a conservação dos ideais de seleção, que, de forma bastante platônica, operaria no corte entre as boas cópias da cultura, digna de cultivo, e os simulacros, voltados ao mero dispêndio. No topo deste castelo pairava a arte, aquilo que se distinguiria de tudo e todos pela manifestação de uma superioridade essencial, que Hegel chamou de **Belo** (HEGEL, 1996). Nesta lógica, seria impossível a arte surgir no limbo da Baixa Cultura. Evidentemente, pela expansão de produtos, consumo e publicidade ocorrida no pós-guerra, pela revisão da experiência do nazismo e pelas críticas de pensadores como Adorno e Ortega y Gasset, ocorreria uma profunda desconfiança da cultura de massa. Assim, tais inquietações somadas à ausência de um critério material do valor cultural acabaram limitando-se ao mero fator quantitativo. O elitismo era inevitável, pois só o que poderia não ter cópias, ou apenas “seletas” cópias, alcançaria o status de Alta Cultura, considerando que somente classes mais abastadas poderiam sustentar toda uma estrutura da exclusividade.

Não por acaso, torna-se sintomático que, nos EUA, a primeira HQ a ganhar algum reconhecimento artístico tenha sido *Krazy Kat*, de George Herriman. Robert Warshow, que nos anos 1950 faria coro aos críticos dos quadrinhos da EC Comics, escreveu em 1946 ao *Partisan Review* que “onde nenhuma arte é importante, *Krazy Kat* é uma verdadeira e importante obra de arte como qualquer outra” (WARSHOW apud BEATY, 2012: 105, tradução minha). O que é curioso nesse apontamento, além da certeza de que nos quadrinhos nenhuma arte é importante, é que *Krazy Kat* havia naquele ano ganhado uma coletânea em livro, descolando-se de alguma forma do seu espaço original nos jornais. Somado a isso, muito embora até hoje seja bastante cultuada, *Krazy Kat*, na época em que foi publicada, de 1913 a 44, não era muito popular, e acredita-se que não foi cancelada apenas pela simpatia que o magnata William Randolph Hearst, dono do King Features Syndicate, nutria pela tira. Ou seja, enquanto livro e com pouco apelo popular, alguma artisticidade era encontrada no triângulo entre o gato que nutre um amor não correspondido pelo rato Ignatz que planeja sempre atirar um tijolo em sua cabeça, coisa que o gato entende como demonstração de afeto, mas que sempre leva o rato à cadeia do condado pelas mãos do cão policial, o oficial Pupp. As estranhas paisagens pedregosas que mudam de um quadro para outro, a linguagem algo “poética” e quase fonológica do gato, o leiaute por vezes sofisticado e de quadros irregulares, o prazer infantil pela repetição de

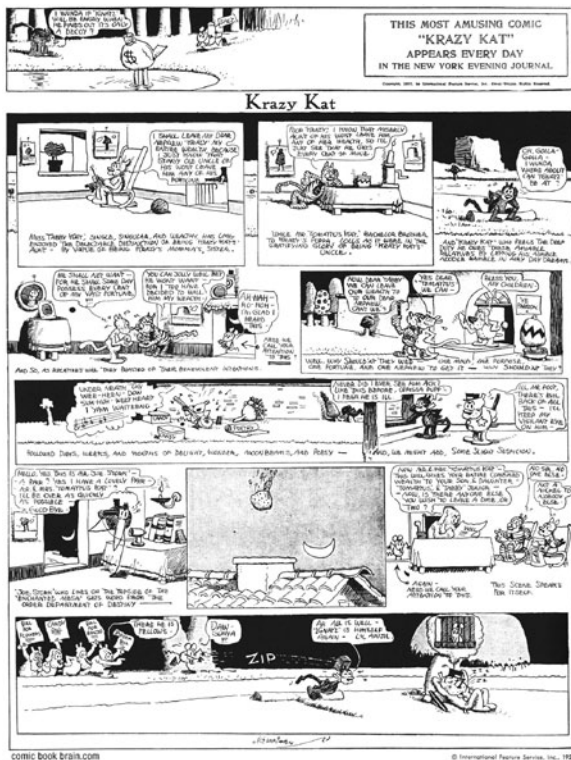


Fig. 26 - Krazy Kat de George Herriman.



Fig. 27 – Bringing Up Father de George McManus.

um jogo absurdo e obsessivo, tudo isto em muito auxiliou leituras enaltecedoras que viam na obra de Herriman correspondências com o dadaísmo e o surrealismo. Ainda assim, é preciso notar, dificilmente a influência apareceria no sentido contrário, isto é, jamais se cogitaria, nem na mais remota hipótese, que talvez tenha sido a tira que viria a influenciar tais vanguardas. O elogio artístico, como se pode notar, é a partir da escalada frágil à nobreza, caminho este em que *Krazy Kat* “pode ocasionalmente assumir certa pureza e frescor que quase certamente seria sufocada mais acima na escala cultural” (Idem). É de se perguntar se a seleção de qualquer outra tira da mesma época por meio de atributos que supostamente encontram afinidade com alguma vanguarda automaticamente a elevaria ao status de arte<sup>3</sup>. Noutro extremo aparece *Bringing Up Father*, *Pafúncio e Marocas* no Brasil, surgido no mesmo ano de *Krazy Kat*, 1913. A saga do casal de novos ricos, do homem que quer manter seus velhos hábitos e da mulher que muito quer ser como as damas da alta sociedade, nos oferece uma alegoria. George McManus, por meio de um traço bastante caricatural, mas com algum classicismo nos cenários, fala sobre a aceitação social, ascensão cultural e prazeres negados no jogo da valorização artística das histórias em quadrinhos. É esta história que interessa a seguir.

#### 4.1.1 Do Pop ao Low

Se o paradigma da alta cultura olhava para os quadrinhos eventualmente atribuindo pequenas tentativas de aproximação das grandes escolas da arte, clássica ou moderna, houve também um movimento contrário. Tratava-se da apropriação artística dos quadrinhos como material-fonte. Ou seja, não estava mais em questão o que as HQs poderiam alcançar na escala cultural, mas a certeza de que, ao estar do lado de fora do museu, a entrada das HQs só poderia acontecer a partir de uma violência e ressignificação. Trabalhos assim foram ocorrendo gradativamente no pós-guerra, como o *Superman*, de Philip Pearlstein em 1952, ou *Alley Oop*, de Jasper Johns em 1958, quadro de mesmo nome da tira no Brasil conhecida por *Brucutu*. Porém, foi com a consolidação da Pop Art que esse procedimento se tornou comum nos anos 1960. Se a história das HQs for comparada a uma longa história de aventura,

---

3 É o caso de *Little Nemo*, de Winsor McCay, por alguma alusão um tanto forçada ao surrealismo. Outro exemplo, mais consistente, é o de *Polly and Her Pals*, de Cliff Sterrett, tira de 1912 a 1958, muito lembrada por suas supostas inspirações no cubismo. Não se pode esquecer também da passagem do pintor expressionista Lyonel Feininger com os quadrinhos *The Kin-der-Kids* e *Wee Willie Winkie's World* em 1906-07.

não seria de todo errado dizer que enquanto nos anos 1950 Fredric Wertham foi o maior vilão dos quadrinhos, nos anos 1960 esse papel seria ocupado por um artista, Roy Lichtenstein. Sua apropriação, ampliação e ressignificação dos quadros de histórias em quadrinhos não referenciadas ao status de arte soavam como um insulto para gerações de quadrinistas que jamais desfrutaram de tal prestígio e viam alguém tirar isso deles com base em seus próprios trabalhos. Irv Novick, que desenhou o quadro em que Lichtenstein se basearia para uma das suas obras mais famosas, *Whaam!*, conta, em 1998, no livro *Comics between the Panels*, a anedota de que conhecera Lichtenstein no serviço militar como um menino chorão e frágil que desenhava e pintava muito mal e que, para ajudá-lo, deu a ele alguns dos seus próprios trabalhos como referência, apenas para que o artista um dia fizesse obras originais (BEATY, 2012). O que parecia – e ainda parece – difícil para quadrinistas e fãs aceitarem é que a Pop Art estava justamente interessada no apagamento da autoria, apostando em *ready-mades* reproduzidos, reconsiderados e consumidos à exaustão. Se havia algo a contemplar não era o trabalho de Novick ou mesmo de Lichtenstein, mas o quadro de uma página em quadrinhos, desproporcional, sedutor e estranho ao espaço das galerias de arte.

Contudo, esta novidade não seria tão facilmente assimilada aos modelos de apreciação ainda preponderantes. **O mundo da arte**, para usarmos a noção de Arthur Danto (DANTO, 1964), elegeiria um novo **gênio**, reafirmando seus compromissos com o romantismo e exibindo um pedestal no qual Lichtenstein figuraria com o autor-artista exclusivo do quadrinho transfigurado. A resposta do mundo dos quadrinhos dificilmente seria outra senão certo ressentimento nos termos nietzschianos, como tão bem ilustra a vingança imaginária de Novick na depreciação da pessoa e da arte de Lichtenstein (BEATY, 2012). Ainda hoje, prevalece o entendimento de que a Pop Art foi um atraso no reconhecimento artístico dos quadrinhos. Na exposição *High & Low, Modern Art and Popular Culture*, apresentada no MoMA de Nova York, em 1990, Adam Gopnik, um dos curadores da exposição, disse que a “Pop Art salvou os quadrinhos”. Naquele mesmo ano Art Spiegelman retrucaria: “Lichtenstein fez tanto pelos quadrinhos quanto Warhol fez pela sopa” (GROENSTEEN, 2013). No prefácio do livro da exposição de 67 da Socerlid, Burne Hogarth escreveria: “em outro setor, alguns líderes da ‘Pop Art’, o grupo que adora utilizar imagens de história em quadrinhos como arquétipos de cultura de massa, rejeitam toda relação séria com a história em quadrinhos em seu estado original; eles não fazem quadrinhos, mas Arte” (HOGARTH in COUPERIE ET AL, 1970, p. 8). Esta diferenciação traduz-se na constante desconfiança que o mundo dos

Fig. 28 – *Superman*  
de Philip Pearlstein.

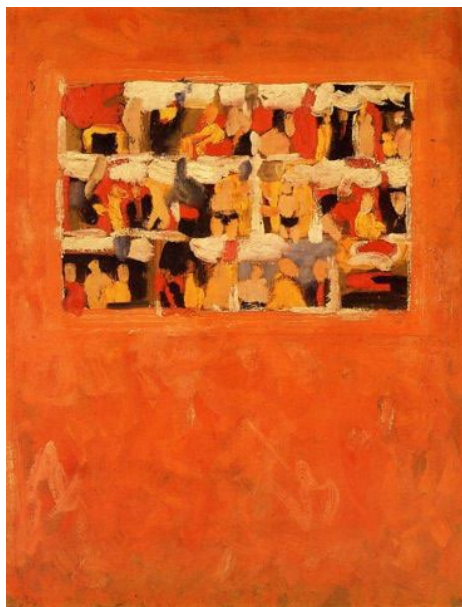


Fig. 29 – *Alley Oop*  
de Jasper Johns.



Fig. 30 – *Whaam!* De Roy Lichtenstein.



quadrinhos tem do mundo das artes, sendo relativamente fácil encontrar certo repúdio ou descaso em relação às apropriações artísticas, inclusive atuais, como é o caso da série de quadros intitulados *Zé Carioca* de 2006 da brasileira Rivane Neuenschwander.

Se de fato soa absurdo dizer que a Pop Art salvou os quadrinhos, é



Fig. 31 – *All American Men of War* (fragmento) de Irv Novick.

igualmente difícil recusar por completo a hipótese de que os quadrinhos se beneficiaram dessa ênfase numa determinada estética. As exposições da Pop Art eram – para ser redundante – populares. Inclusive a ponto de alguns se incomodarem com aqueles “jovens desmiolados”, “meninas bobas” e “pequenos delinquentes” frequentando as galerias e museus – como o crítico de arte Max Kozloff diria ao reafirmar todos os preconceitos da década anterior (BEATY, 2012: 63). Seja como for, a Marvel Comics, surgida nos anos 1960, da mesma forma que era um material-fonte da Pop Art, dela parecia se alimentar. Sem a Pop Art, a Marvel talvez não tivesse aprofundado certas características que viriam a se intensificar ao longo da década. Se bem instrumentalizada, a Pop Art poderia servir como uma pesquisa de mercado sobre os prazeres estéticos atribuídos e procurados nas HQs. Sem esse endosso no imaginário coletivo, talvez não tivéssemos a crescente explosão de cores nas aventuras de super-heróis, os desenhos cada vez mais dinâmicos de Jack Kirby, a excentricidade de Steve Ditko ou o uso mais assumido da Pop e da Op Art por Jim Steranko.

Porém, aparece na França, com *As aventuras de Jodelle*, escrita por Pierre Bartier e com a arte de Guy Peellaert, o exemplo mais expressivo. Lançada originalmente na revista *Hara-Kiri*, *Jodelle* ganharia um álbum de luxo por Éric Losfeld, em 1966, seguindo o caminho aberto por *Barbarella* nos quadrinhos eróticos adultos com a diferença de trazer a Pop Art ao seio de sua estética. Isso se dava em grande parte pelo próprio Guy Peellaert, que

era um artista não restrito aos quadrinhos. No prefácio da republicação de 2008, Peellaert comenta que estava bastante alheio à Pop Art, que somente quando já estava fazendo *Jodelle* veio a conhecer o movimento. Sua inspiração, segundo ele, eram principalmente as máquinas de pinball, além da cantora Sylvie Vartan, com cílios grossos e dentes frontais delicadamente separados. A HQ começa com a “espiã-no-comando” indo ao encontro do imperador Otávio Augusto. Trata-se de um império romano bastante erotizado, com homens afeminados, mulheres sensuais que carregam nas costas homens muito maiores do que elas, além de piscinas, instrumentos musicais como uma guitarra elétrica e toda sorte de decoração kitsch. Jodelle surge ao telefone com a espiã-no-comando. Ela está no Aquagallum-17, um lugar de grande prazer e entretenimento, cheio de letreiros luminosos e atrações como manequins plásticos pagãos e garotas cristãs cross-dressing. Na página em questão, primeira aparição de Jodelle, temos o Frivolités, o que parece ser um clube a céu aberto em um trapiche com mesas de pinball, jukebox, homens com roupas coloridas e festivas e mulheres sensuais seminuas. O piso do trapiche opera um corte no quadro, oferecendo uma parte de baixo que se passa na água. Nota-se a presença acuada dos Beatles, notadamente do traço de *Yellow Submarine*, cercados por mulheres e, no canto esquerdo inferior, descoloridos, um coro aparentemente extradiegético de monges repetindo *Vanitas! Vanitas!*. Algumas das características mais marcantes da Pop Art estão claras: as cores saturadas, a falta de pinceladas, contorno e delineamento nítidos, a supressão da profundidade. Cabe notar também a reprodutibilidade. Na parte superior, as duas mulheres no pinball são idênticas, as pessoas aparentemente entediadas apoiando-se nos cotovelos e olhando para cima também. Porém, é na parte inferior que está a repetição com maior intensidade, dos homens idênticos que remam sob a ordem da mulher, das mulheres semelhantes que correm em direção aos Beatles, das outras mulheres idênticas que posam para nós mudando somente a cor e vestuário, e por fim os monges, carecas e barbudos em branco. Além disso, os corpos são idênticos no seu sexo, os homens, com a exceção dos Beatles e um quinto sujeito descartado pelas mulheres, são todos de braços grossos e queixos quadrados, já as mulheres são esguias com coxas grossas, quadris largos e seios fartos. Outro aspecto importante é a maneira curiosa como a Pop Art abordou o hedonismo. Pois, se de um lado há o desfrute alegre, do outro há a presença constante de uma danação, seja ela a do efêmero ou mesmo do espiritual. O que torna esse jogo rico é que essas duas dimensões do desfrutável se dão sob uma mesma condição de consumo, como na página em questão, onde as frivolidades no trapiche acompanham a seriedade da missão de Jodelle, assim





Fig. 32 – *The Adventures of Jodelle de Peellaert e Bartier* (2013: s/n).

como as mulheres nuas coabitam com o alerta dos monges. Ao longo da HQ, estas características se repetirão, com onomatopeias intensas e a presença de outros “ícones” pop, do sacro Papa Paulo VI ao profano Marquês de Sade.

*Jodelle* ganhou tratamento de luxo na sua republicação, em 2008, pela editora americana Fantagraphics, especializada em quadrinhos e bastante vinculada ao resgate da memória e valorização artística e dos autores de HQs. Ainda nos anos 1970, *Jodelle* ganharia elogios de Cirne (1977) e Moya (1972), embora não tenha sido notada pela exposição de 67 da Socerlid (1970) que, como já vimos, não estava muito interessada em quadrinhos publicados em álbuns. Seja como for, se existiram críticas a *As aventuras de Jodelle*, elas foram minoria. O ressentimento pela Pop Art mostra-se, portanto, não exatamente vinculado a uma estética, pelo menos não em suas linhas gerais. Pelo contrário, às vezes pela própria Pop Art é possível ao mundo dos quadrinhos dar alguma resposta, como fez Ziraldo na exposição *Zeróis*, de 2010. Resgatando seus cartuns produzidos desde os anos 1960, a exposição *Zeróis: Ziraldo na tela grande* flerta com a Pop Art principalmente no que se refere a apropriações, à resignificação dos super-heróis e ao fascínio pela exploração gráfica e de cores das onomatopeias. Lichtenstein não poderia passar batido, com seu quadro *Vicki!* de 64 reinserido no *Art Connoisseur*, de Norman Rockwell de 62. O resultado, *The Connoisseur* de Ziraldo, nos mostra um Capitão América diante de Lichtenstein com a mesma ambiguidade do quadro de Rockwell diante de Pollock, sendo que o connoisseur pode ser percebido como um intérprete-cúmplice da produção artística ou como um sujeito perplexo com uma forma de arte em que parece valer qualquer coisa.



Fig. 33 – *Os Zeróis* de Ziraldo (2012: 231).

É possível afirmar que Guy Peellaert não perturba, pois, afinal, fez de *Jodelle* uma história em quadrinhos “original”, assim como Ziraldo, que, apesar de ter feito uma exposição, é um artista respaldado do mundo dos quadrinhos e da mesma forma criou, pelo seu traço, os personagens de outros. Podemos dizer, portanto, que os crimes de Lichtenstein, e da Pop Art como um todo, tenham sido (1) ter tão somente “copiado” o trabalho de outros e (2) não ser um integrante de um mundo que lhe desse a licença para tomar tais liberdades. Afinal, faz sentido que para os quadrinistas dos anos 60, homens de ofício, na sua imensa maioria muito mal pagos, a arte só devesse ter sua recompensa na proporcionalidade de seu trabalho.

Já no que tange a autoria, o problema talvez nem fosse a ausência do nome nos quadros de Lichtenstein, pois as revistas raramente eram creditadas e muitos desenhistas estavam acostumados inclusive a copiar o estilo de outros artistas e até mesmo suas assinaturas<sup>4</sup>. O problema principal era, consequentemente, que quem estava fazendo isso era um intruso, um agente externo que os olhava com certa distância e, automaticamente, pelo espaço que ocupava, alguma superioridade. Porém, existe um terceiro fator fundamental, algo que Bart Beaty (2012) chama de feminilidade. Os quadros de Lichtenstein têm, na sua grande maioria, como referência, os quadrinhos românticos, principalmente a partir de um recorte que torna o sofrimento daquelas moças e moços ainda mais frívolo ou ridículo. Se existem também quadros que abordam a guerra ou os super-heróis, isso parece passar por um filtro que torna tudo muito fútil, bobo, afetado de uma maneira não necessariamente infantil, mas afeminada ao peso de todo o estereótipo. Não esqueçamos que, no início dos anos 1960, o modelo de gênero que ainda prevalecia em vários contextos ainda era mulher em casa e homem no trabalho, sendo que, se as mulheres ainda não tinham televisão, a elas cabiam leituras que auxiliassem o passar do tempo. Ora, quadrinhos de amor romântico, ou mesmo de aventura com belos e valentes homens em perigo para salvar a mocinha, podiam muito bem ser consumidos por essas donas do lar. Portanto, é bastante provável que a impotência que a Pop Art representou aos quadrinhos estava em exibir aos intelectuais presentes nas galerias toda a feminilidade de uma cultura traduzida em sua fragilidade, futilidade e emoções tolas. Ou seja, o grande problema não era os quadrinhos serem somente um material-fonte, mas o tipo de abordagem que este material-fonte sofreria. Para o mundo dos quadrinhos, que era controlado e em grande parte consu-

---

4 Como é ainda hoje no Brasil, com os personagens da *Turma da Mônica* de Mauricio de Sousa.

mido por homens, essa **exposição** foi imperdoável. Não por acaso, o que veio depois foi a estética *Camp*, já presente em *Jodelle*, porém propagada imensamente, também em 66, pela série de tv *Batman*, elevando a feminilidade do mundo dos quadrinhos aos limites de uma passividade homossexual perante um mundo fadado ao *kitsch*.

Porém, também seria naquele mesmo ano que outra frente se afirmaria. Em 1966, no Art Museum of Peoria, aconteceria a primeira exposição dos trabalhos de Robert Crumb. Diferentemente da grande maioria dos quadrinistas, Crumb sempre possuiu relativamente fácil penetração nas galerias e museus (BEATY, 2012). Depois em 1968, com o lançamento da *Zap Comix*, a ilustração do álbum *Cheap Thrills*<sup>5</sup> e todo o seu envolvimento com a contracultura, Crumb seria elevado ao status de Papa dos quadrinhos underground. Apesar de seu trabalho apresentar considerável versatilidade ao longo dos anos, ficaria nítido que o mundo da arte insistia em um **certo** Crumb. Das exposições iniciais, como a *Human Concern/Personal Torment: The Grotesque in American Art*, de 1969, no Whitney Museum of American Art, à exposição *High & Low, Modern Art and Popular Culture*, no MoMA de Nova York, em 1990, tornava-se nítido que interessava mais o Crumb como cronista cultural dos EUA do que o artista dos quadrinhos. Não por acaso, *A Short History of America*, de 1979, é um dos seus trabalhos mais famosos. Já foi considerado em capítulos anteriores este investimento na comunicabilidade de uma cultura nacional por meio das HQs, porém, no caso de Crumb isto é ainda mais específico. Duas características são notáveis: a primeira é a vulgaridade, o mundo imundo de Crumb, satírico, delirante, absurdo, sexista e, por vezes, racista dos seus primeiros anos, com seu traço poluído, seu humor selvagem e sua transgressão de valores; a segunda característica é o culto à nostalgia, afinal, Crumb herda toda uma tradição de quadrinhos, entre eles os “irretocavelmente corretos” da Disney, para compor seus personagens graciosos, que apelam à nossa simpatia infantil, porém, radicalmente deslocados na imundície prévia<sup>6</sup>. É o caso de *Fritz the Cat* – publicado de 1965 a 72, muito popular na época – o simpático e perverso gato que se alinha a uma longa tradição de animais antropomorfizados, tal qual *Krazy Kat*, o *Gato Félix* ou mesmo os quadrinhos Disney de Carl Barks. Grande parte do

---

5 *Cheap Thrills* é o segundo álbum da banda Big Brother and the Holding Company, o último com Janis Joplin como vocalista principal da banda.

6 É digno de nota que Don Donahue, editor original da *Zap Comix*, antes de conhecer Crumb pessoalmente achava que o nome fosse um pseudônimo. “Por causa do traço, pensei que fosse um velho desenhista, alguém que tinha tido seu momento na década de 20 ou 30 e depois sumira.” (CAMPOS, 2005: 25).



culto à nostalgia também se constrói pela aparência e biografia de Crumb, um sujeito que entre os hippies usava terninho, vestia chapéu-coco e colecionava discos de Blues e outras velharias dos anos 1920 e 30. Isto aparece em *Mr. Nostalgia*, em 1979.



Fig. 34 – *Mr. Nostalgia* de Robert Crumb (2010: 54).

Assim sendo, é uma hipótese bastante razoável que, ao eleger Robert Crumb como o principal quadrinista digno de exposição em museus, alguns dos estereótipos sobre as HQs seriam revalidados pelo muno da arte, como a transmissibilidade da cultura, a vulgaridade tão combatida nos anos 1950 e a nostalgia que vincula mais uma vez os quadrinhos a uma arte imatura que apela tão somente ao nosso prazer infantil. Ou seja, de novo o platonismo, o enquadramento das pretensões de acordo com os ideais procurados. Porém, é

preciso considerar que a vitimização é sempre uma contraestratégia de poder. Pois, da mesma forma que o mundo dos quadrinhos se viu objetificado pela Pop Art, ele usou para si a objetificação do próprio movimento em alguma dose. No caso do paradigma artístico que deu certa licença a Crumb, esse contramovimento foi ainda mais intenso. Tratava-se, em resumo, de resgatar a masculinidade que a Pop Art havia tolhido. De tal forma, a marginalidade dos quadrinhos perante o mundo da arte passou a cintilar seu charme. Por meio de um discurso de força e liberdade viril, os artistas dos quadrinhos perceberam-se empoderados a serem os agentes subversivos da arte moderna e contemporânea, por vezes se aproveitando da sua condição de malditos, adonando-se de uma aventura artística “com nada para provar e nada a perder” (RODI apud BEATY, 2012: 46, tradução minha). O fruto mais notório deste pensamento foi a Lowbrow Art a partir do final dos anos 1970. O nome fora cunhado por Robert Williams, quadrinista e pintor, que havia junto de Crumb integrado a *Zap Comix* e que, em 1994, seria um dos fundadores da revista de arte e cultura Juxtapoz. Foi nesta revista que Williams firmou suas opiniões-manifesto. “De todas as/ práticas artísticas contra as quais Williams se posiciona – expressionismo abstrato, conceitualismo, pop art, para dizer somente algumas – aquela que lhe provoca mais raiva é o minimalismo” (BEATY, 2012: 144, tradução minha). Williams declara-se “intolerante” com o minimalismo porque, segundo ele, sua arte é, para as pessoas, o exato oposto: **maximalismo**. Novamente se percebe aqui a experiência de um excesso, algo que não passou batido por diversos quadrinistas que viram no dispêndio das HQs uma forma de edificação artística.

Apelar para um maximalismo é pautar a arte onde a sua economia se rompe pela hiperdosagem de um determinado valor. É como uma moeda, que, numa situação de inflação galopante sem precedentes, consegue fazer valerem a mesma coisa, uma nota de um e outra de cem reais, tamanha a irregularização das cópias disponíveis e a desvalorização do dinheiro. É nessa condição limite, onde o dinheiro se percebe papel e o valor, artifício, que o maximalismo opera. Portanto, o maximalismo poderia corroer as fronteiras



Fig. 35 – *Carne De Amore* de Robert Williams.



Fig. 36 – *The Asshole* de Gary Panter.

Williams, Panter publicou na revista *Weirdo*, de Robert Crumb, e teve diversas exposições de sua arte. Em 1980 lançou o *Rozz-Tox Manifesto*, apelando para a necessidade de a cultura underground ingressar no mainstream e saber jogar o jogo do capitalismo. “Capitalismo, para o bem ou para o mal, é o rio no qual afundamos ou nadamos, e abastece o supermercado” (PANTER, 1980, tradução minha). Embora não se refira a nenhum “maximalismo”, o manifesto de Panter apela para uma mesma operação econômica. Contaminando programas “saudáveis” televisivos, o underground poderia, por exemplo, subverter a ordem na própria promiscuidade a que se oferecia e exigir da sua contraparte, do *mainstream*, uma mesma autotraição<sup>7</sup>. É por uma derrubada e um transbordamento difuso de valores que o manifesto de Panter se alinha ao maximalismo de Williams, apostando no mesmo excesso, por vezes sedutor e mentiroso como aquele dos produtos disponíveis nas prateleiras dos supermercados. O que se torna sintomático sobre a Lowbrow Art é que ela herda a mesma insegurança ontológica dos quadrinhos a partir, também, de um excesso. Muitos nomes procuram, de alguma forma, corres-

entre Alta e Baixa cultura, desarticulando a força econômica que mantém estas duas instâncias em acordo e troca a partir de tais distinções. É pelo maximalismo que a Lowbrow Art poderia, pela própria força de seu excesso, almejar uma corrosão estrutural a ponto de se atingir a arte sem as escalas prévias de baixo e alto. Trata-se, enfim, de um golpe e uma tomada de poder, que desloca a arte do topo da pirâmide e a lança na base, ao chão de tudo o que é excessivo, abundante, que passou dos limites da temperada percepção e do gosto trabalhado. De maneira diferente, porém semelhante, temos o caso de Gary Panter. Um dos expoentes da Lowbrow Art, Panter é um artista visual que também é quadrinista. Assim como Robert

7 É notória a declaração de Matt Groening, amigo de Panter, de que o *Rozz-Tox Manifesto* foi importante para a criação de *Os Simpsons*.



ponder a esta arte: Expressionismo Cartoon, Arttoon, Imagismo, Narrativa Noir, Pervasivismo, Pluralismo Cartoon, Punk Psicodélico, Kustom Kulture, Underground, Ilustração Retrô, Pop Surrealismo, entre outros (BEATY, 2012)<sup>8</sup>.

Contudo, se a Lowbrow Art se serviu da vulgaridade dos quadrinhos, do seu **excesso**, como estratégia de autoafirmação, a nostalgia ganhou espaço por outras frentes. A principal, dentro do mundo da arte na atualidade, é pelo trabalho de Chris Ware. Com grande circulação por galerias e exposições, Ware faz parte de um panteão de quadrinistas contemporâneos, como Charles Burns, Grant Morrison, Daniel Clowes, Seth, ou antes deles Joost Swarte e o próprio Crumb, que tornaram a nostalgia o objeto de seu trabalho. Isso se dá de tal forma que Art Spiegelman (apud BEATY, 2012: 216) afirmaria que “o futuro dos quadrinhos está no passado”. *Jimmy Corrigan, o menino mais esperto do mundo*, premiada HQ de Chris Ware, de 2000, é repleta de reminiscências, cruzamentos entre as memórias do avô Corrigan na infância com o neto reencontrando o pai que o havia abandonado. Somado ao enredo, a adoção da linha clara que nos remete à tradição infantil dos quadrinhos franco-belgas, aos jogos, aos quebra-cabeças e às instruções de recortar e colar dos livros de atividades infantis, o imaginário gráfico publicitário do início do século passado e o apreço pela composição dos quadrinhos anteriores à invasão de técnicas cinematográficas nos anos 1930 – tudo isto, já característico em outros trabalhos do autor, faz de Ware o representante máximo de uma sofisticação atravessada pelo próprio revisionismo dos quadrinhos em sua história, infância e culto. Na página em questão, onde Corrigan observa a rua, notamos, no primeiro quadro, um homem fantasiado de super-herói impulsionar-se e, no segundo, já aparecer estirado, morto no chão. Os dois quadros, bastante simples perto das experimentações habituais de Ware, põem em choque profundo o imaginário infantil e a gravidade do real. Se fora do contexto soa engraçado, dentro da trajetória de frustrações emocionais da saga dos Corrigan, esses dois quadros parecem tão somente melancólicos. Apesar de a história passar-se mais próxima dos dias de hoje, cabe notar muitas pessoas ainda de chapéu na rua, da mesma forma, o design dos carros parece pouco moderno. A arquitetura Déco, as cores pastéis e o destoar do colorido da roupa do super-herói complementam este misto de presente com memória e decepção infantil.

---

8 Robert Williams acrescentaria Outlaw Art, Alternative Art, Bad Boy Art, Rat Fink Art, Cartoon Pop, Cartoon Surrealism, Hot Rod Gothic, Veins and Eyeball Art, Melrose Primitive, Frozen Rock Music, Post-Horror Vacua, American Gnarly e Neo-Bodacious (idem).

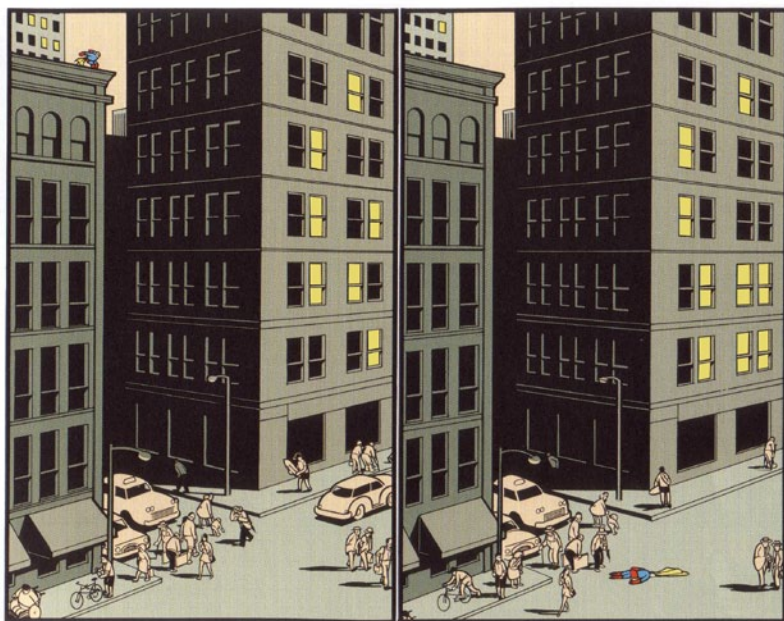


Fig. 37 – Jimmy Corrigan, o menino mais esperto do mundo de Chris Ware (2009: s/n).

“Toda percepção ocupa uma certa espessura de duração, prolonga o passado no presente, e participa por isso da memória” (BERGSON, 2010: 285). Esta máxima de Henri Bergson está nos quadrinhos de Ware, entre tantos outros autores, que se utilizam de um empréstimo da vitalidade em suspensão do passado, nosso e das HQs. Por diferentes planos de consciência, esse passado atualiza-se e, por isso mesmo, transforma o que era lembrança novamente em imagem capaz de interagir com imagens da percepção. É, portanto, pelo convite a essa leitura que a nostalgia ganha espaço como aquilo de atual do mundo dos quadrinhos. Todavia, se é inegável a sofisticação deste procedimento artístico, por outro lado, é muito fácil reduzir este revisionismo ao estereótipo de que os quadrinhos estão sempre voltados a um passado glorioso e infantil já encerrado, retornando ao paradigma do material-fonte do qual a Pop Art se serviu. Como é possível notar, as estratégias de sujeição e apropriação continuam a toda força na arena da legitimação artística dos quadrinhos. Ainda assim, permanecem desconhecidas as condicionantes que possibilitam toda esta história de segregação entre o mundo dos quadrinhos e o da arte, assim como sua tumultuosa combinação a partir dos anos 1960.

Para isso, o mais adequado a partir de agora é rever o que arregimenta a exposição dos quadrinhos.

#### 4.1.2 Os quadrinhos estão expostos

Em 1951, na cidade de São Paulo, aconteceria uma das primeiras exposições sobre quadrinhos no mundo<sup>9</sup>. Organizada pelos jovens Jaime Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira, Miguel Penteadó e Álvaro de Moya, o evento ocorreu no Centro Cultura e Progresso, espaço escolhido após a recusa do MASP em exibir histórias em quadrinhos. Esta história é narrada por Moya, na publicação *Anos 50, 50 anos – 1951/2001*. A exposição surgiria de uma vontade bastante pueril de pedir aos quadrinistas norte-americanos alguns de seus originais para que os jovens desenhistas pudessem observar estilo, material, papel etc. Buscando dar maior relevância à solicitação, disseram nas cartas enviadas que estavam organizando uma exposição em nome do suposto Studioarte. Hal Foster, Milton Caniff, Will Eisner, Alex Raymond, entre outros, responderam ou mandaram algum material. Com base nisso, a exposição passou a ser pensada concretamente. Apresentando em torno de uma dezena de painéis com textos e imagens coladas sobre cartolina preta, a exposição ocorreu do dia 18 de junho até o dia 2 de julho. Como sabemos, os anos 1950 eram um momento bastante impróprio para admitir valor artístico nas histórias em quadrinhos. O contexto brasileiro ainda trazia agravantes, como a recorrente acusação de mídia a serviço do imperialismo norte-americano, ou ainda pior, o não pagamento de impostos dos quadrinhos, vinculados aos poderosos *syndicates*, que entravam no Brasil como material de imprensa e impossibilitavam uma ocasional concorrência nacional. A exposição de 51 teve como legado para aqueles jovens o fato de terem ficado “mal com os comunistas, mal com a direita, mal com os professores, com a imprensa e com todo mundo” (MOYA, 2001: 33).

Antecipando uma estratégia que viria a se consolidar dez, vinte anos depois, a exposição de 1951 procurou demonstrar nas HQs a copresença de tradições oriundas da pintura, da literatura e do cinema. Esse recurso se tornaria bastante recorrente: era necessário listar exaustivamente os tantos artistas plásticos, escritores e cineastas que também propiciaram ou se valiam

---

9 Há uma considerável dose de polêmica sobre este pioneirismo. A historiografia brasileira reafirma continuamente o Brasil como o país onde a primeira exposição se deu. Para tanto, utiliza-se do critério de que foi a primeira exposição a considerar os quadrinhos artisticamente. Seja como for, aqui interessa perceber que, daquilo de que se tem de registro, é de fato uma exposição bastante deslocada de seu tempo.

dos quadrinhos para, logo em seguida, apresentar uma lista de quadrinistas a serem apontados como do mesmo calibre – Moacy Cirne, por excelência, apostou nessa estratégia por décadas. Na exposição de 1951, vemos tal recurso em painéis como “Nós lemos histórias em quadrinhos” e “Histórico” (MOYA, 2001: 35, 48) –, ambos de caráter fortemente didático, como toda a exposição. Ressaltavam diferentes artistas não quadrinistas que mantinham forte proximidade com a arte das HQs. Em certos momentos procurava-se inclusive virar o jogo determinista da noção de baixa cultura, dando a entender os quadrinhos como uma arte moderna resultante de uma benigna evolução histórica de outras artes. Se for possível dizer que o paradigma modernista não prestou muita atenção aos quadrinhos, percebe-se que o contrário não aconteceu. Concepções tão caras ao modernismo como a superação da tradição e a boa-nova do novo insinuaram-se na exposição de 51. Não de maneira extrema, é preciso constatar, pois ainda citar o passado é abrir concessões a ele, como no painel “Paradoxo” (Idem: 53), que aponta Olavo Bilac como o primeiro tradutor de quadrinhos no Brasil, com *Juca e Chico (Max und Moritz)*, e afirma: “a maioria das nossas editoras de ‘livros infantis’ não é, em absoluto, contra as histórias em quadrinhos, apenas encontra-se mais de meio século atrasada no assunto” (Idem). No entanto a vontade vanguardista manifesta-se, e um projeto parece lançado, como no painel “Tendência Artística” (Idem: 54), onde é apresentada com todo o alarde uma citação de John Steinbeck: “Al Capp é o maior escritor da América”. Ainda nesse mesmo painel, logo abaixo, outra manchete, “O Gênio Will Eisner”, seguida de uma breve análise de uma tira de *The Spirit*.

O painel duplo “Ataque e Defesa” (Idem: 47) igualmente reforça essa orientação modernista ao mostrar a antiga rejeição pela escrita junto à atual rejeição pelas HQs – sempre visando o bem das crianças. Pelo mesmo motivo progressista também merece destaque o painel “Evolução” (Idem: 50), onde são colocados desenhos mais antigos e mais novos dos mesmos desenhistas, tentando provar por uma sofisticação do traço a capacidade inerente do artista e da arte em aperfeiçoar-se com o tempo. Essa temática do novo encontra, como de costume, passagem pela noção de juventude, vítima de uma geração anterior que não a entende, e, ao mesmo tempo, esperança de um olhar renovado. Isso facilmente se constata tanto no painel “Ataque e Defesa”, que reproduz uma sátira de Ferdinando, quanto no painel “Problema” (Idem: 52), que aponta duas posições distintas de psicólogos, fazendo ressurgir a relação entre velho e novo: “psicólogos representantes da ultrapassada forma de emitir opinião sobre uma determinada coisa e uma outra ala constituída de mentalidades mais jovens e, por si, mais de acordo com a época” (Idem).

O que sintomaticamente aparece na exposição de 51 são alguns conflitos entre o que Jacques Rancière formularia como os três regimes da arte no capítulo segundo de *A partilha do sensível*. O primeiro regime seria o **ético**, mais sintonizado com as ansiedades platônicas, do problema de veracidade e de destinação da arte – algo muito presente nas campanhas antiquadri-nhos conforme já vimos, e que também aparece em Umberto Eco quando ele investiga os quadrinhos no início dos anos 1960 “de um lado, [pel]a pesquisa dos objetivos que a imagem encarna, do que está depois da imagem; de outro, [por] um processo de desmistificação, que consiste em identificar o que está por trás da imagem (ECO, 2008: 243). O segundo regime pode ser definido como **mimético**, **poético** ou **representativo**. De origem aristotélica, trata-se de uma preocupação com um modo de ser das artes, dentro de um procedimento específico a estruturar todas as formas de arte em suas respectivas representações. O regime mimético não se preocupa com a relação da arte com a realidade, mas como a arte se representa dentro de sua série de reconhecimento, sua categoria. É por aqui que aparece o gênero artístico, sua poética, e é por onde a técnica adquire valor. Este elogio hierárquico da técnica aparece na exposição de 51, sendo que, não por acaso, seu esforço se valeu de artistas norte-americanos que publicavam nos jornais, considerados tecnicamente superiores aos que publicavam nas revistas. Da mesma forma, considerando que as HQs eram estranhas a tradições artísticas, era preciso reverenciar certas séries representativas das artes, visando, por determinadas formas narrativas ou técnicas visuais, o que de mais legítimo havia na literatura e na pintura. Isso porque os quadrinhos, por si sós, não se filiavam a qualquer uma das séries artísticas já consolidadas. Disto decorre a necessidade de listar uma série de formas de arte para conseguir mostrar que os quadrinhos fazem parte de um mesmo trajeto, isto é, uma mesma série. Isso aparece em muitos livros que procuram justificar **qualidades** nos quadrinhos, assim como se dá tanto na exposição de 51 quanto em outras mais recentes, como é o caso das comparações provocadas entre quadrinhos e arte moderna em *High & Low; Modern Art and Popular Culture*, de 1990. Este tipo de procedimento tende, da mesma forma, a enfatizar uma suposta essência dos quadrinhos a partir de uma pertença técnica da série, como faz McCloud, chamado de “Aristóteles dos quadrinhos”, no olhar sobre uma “arte sequencial” desenvolvida por milênios, algo criticado por Groensteen (2013), Beaty (2012), Hannah Miodrag (2013) e tantos outros como uma busca formalista por legitimação das HQs a partir de algo externo ao seu próprio mundo. Contudo, ganha alguma sofisticação a visão de que, ao dar ênfase a uma técnica serialmente mais ampla – e por isso imutável –, ocorre a abertura para a compreen-



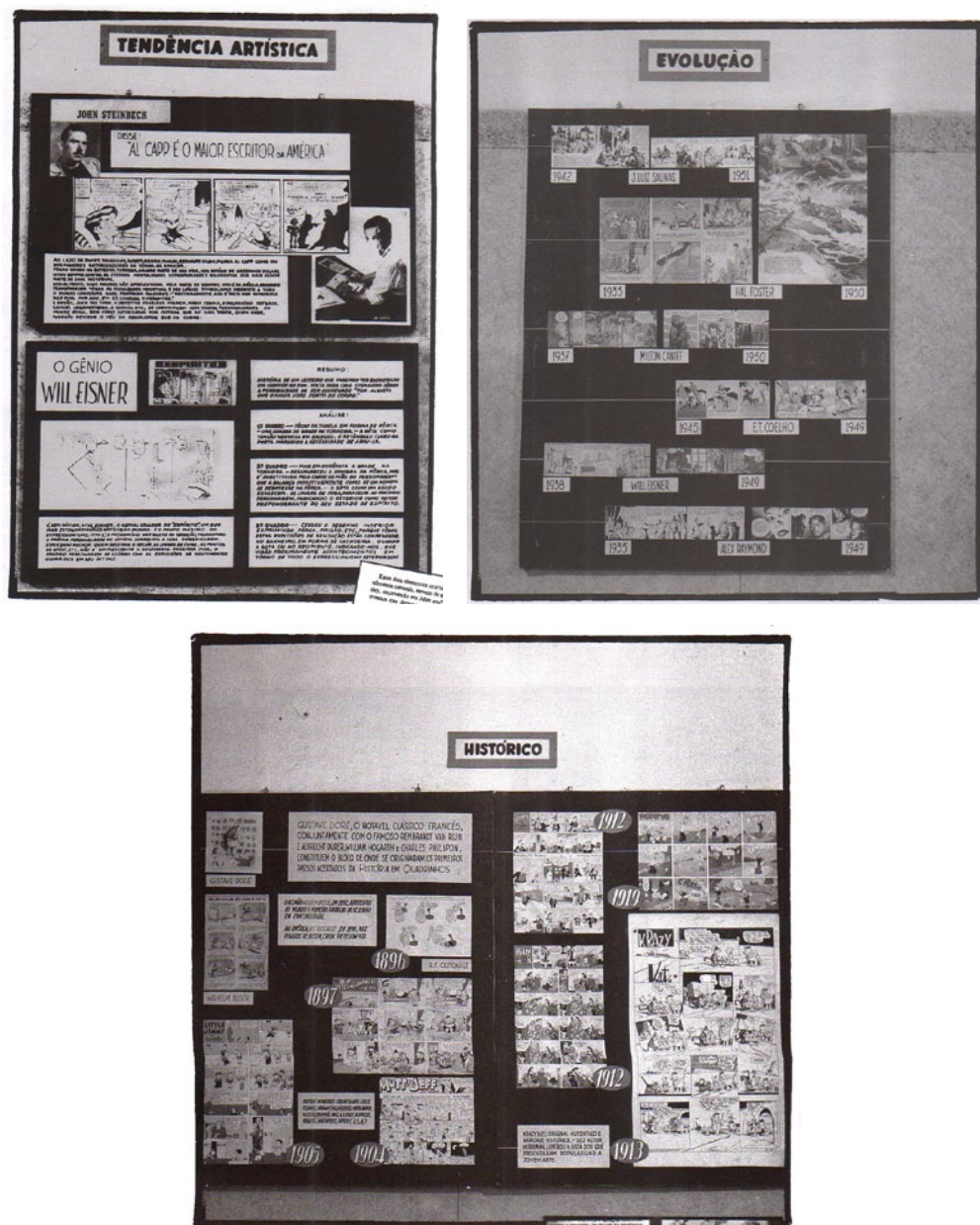


Fig. 38 – Exposição de 1951 (MOYA, 2001: 54, 50, 48).



são de fatores externos que determinaram culturalmente os quadrinhos. Para tanto, a compreensão das HQs passaria pela definição pós-histórica (DAVID CARRIER, 2000) ou a-histórica (DOMINGOS ISABELINHO, 2011), cabendo à repetitividade das HQs o entendimento de sua arte. Isabelinho inclusive faz uso do texto *A escultura no campo ampliado*, de Rosalind Krauss, para expandir os quadrinhos como uma forma de arte a partir de (1) a pintura e os livros ilustrados medievais, (2) gravuras de Jacques Callot a Eric Drooker, (3) a pintura moderna e pós-moderna, (4) a poesia concreta e visual, e (5) o cartoon. Com isso, rebate a crítica mais comum contra estas ampliações na provocação de que a busca por restringir o campo dos quadrinhos está na tentativa de conquistar algum valor na ausência de rivais poderosos da mesma série, afinal “quem no campo restrito dos quadrinhos pode rivalizar com Callot, Goya, Hokusai, Picasso? Ninguém, tenho certeza... nem mesmo George Herriman e Charles Schulz.” O problema da afirmação de Isabelinho é que ela reativa estruturalmente as mesmas escalas que produzem a Alta e a Baixa cultura, deslocando a ênfase tão somente para a excelência formal na mimese. Por isso, torna-se no mínimo curioso a busca por uma sujeição ao regime mimético considerando que fora justamente a ruptura deste, da premissa categórica, que possibilitou a visibilidade artística dos quadrinhos.

Esta é a mudança ocasionada pelo regime **estético**. Rancière considera que seu começo se dá com o Realismo, no século XIX, quando este subtrai o pressuposto da arte de acordo com determinado modo a ser mimetizado – como era naquele momento com o Romantismo na Europa – para afirmá-la enquanto fragmento do **qualquer**. Isto faz com que a arte se reestruturasse não mais por um paradigma abrangente, seja ele formal, temático ou de classe, mas, no sentido contrário, por uma afirmativa singularidade. O regime estético de alguma forma dá abrigo à “libertária poeticidade” que Moacy Cirne requisita às histórias em quadrinhos, e às artes como um todo, afirmando uma arte livre de uma poética reguladora. Não por acaso é por esse meio que o modernismo se desenvolverá. Se for possível reduzir a uma característica fundamental o modernismo, com ajuda de Rancière, é possível destacar a vontade **autônômica**. Duas frentes devem ser consideradas. Primeira, a vontade de **pureza**, tão facilmente identificada nos slogans “o próprio da arte” ou “arte pela arte”, onde interessa à arte a preocupação sobre si mesma, o mergulho do seu ser intrínseco, sua prática nua.

A modernidade poética ou literária seria a exploração dos poderes de uma linguagem desviada do seu uso comunicacional. A modernidade pictural seria o retorno da pintura ao que lhe é próprio: o pigmento colorido

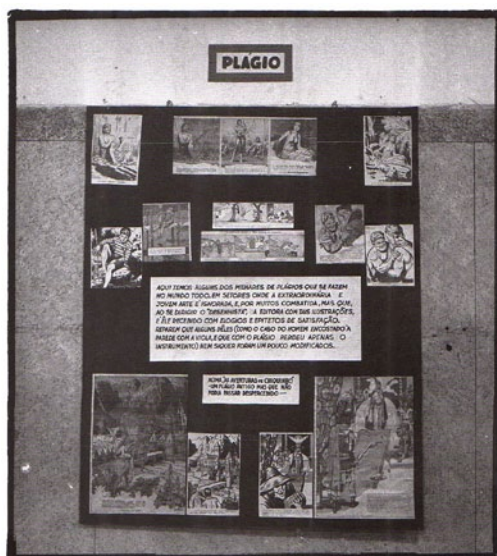
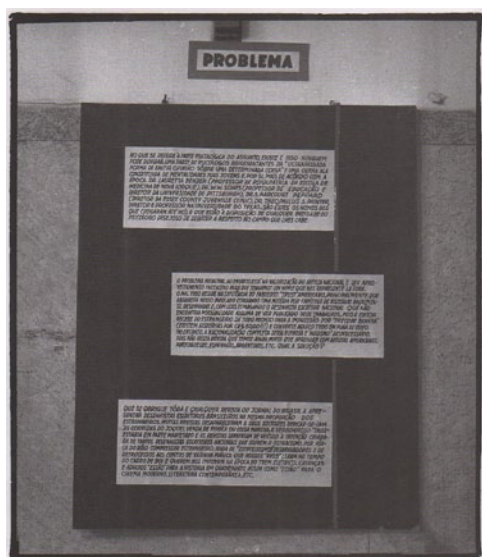
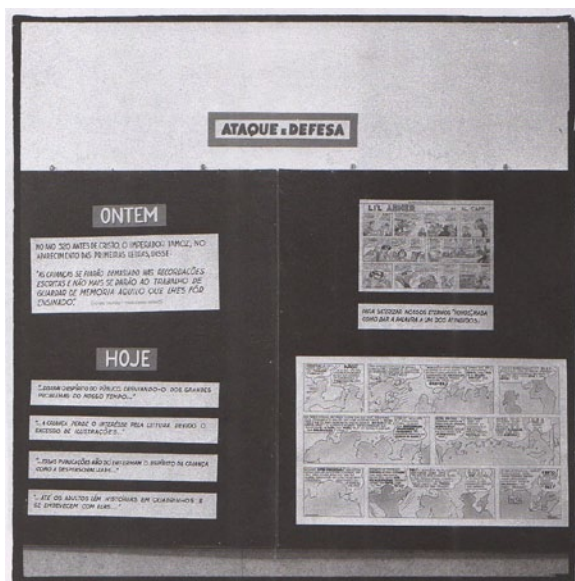


Fig. 39 - Exposição de 1951 (MOYA, 2001: 47, 52, 51).

e a superfície bidimensional. A modernidade musical se identificaria à linguagem de doze sons, livre de toda analogia com a linguagem expressiva etc. (RANCIÈRE, 2009: 38).

Essa vontade complementa-se numa segunda autoproclamação, que é a **negação da tradição**. Não se trata só de uma ruptura, como na exposição de 51, onde era preciso reencontrar no passado o que trouxemos dele e o que deixamos para trás. Na negação não há ruptura porque nem há com o que romper, o que considerar. O passado simplesmente deixa de existir, passa a ser um não-ser. Por isso a necessidade de queimar museus e bibliotecas e encontrar a beleza da devastação, conforme o manifesto futurista de Marinetti. O vivaz presente, senhor do passado descartado e escravo do infundável prospecto de futuro é o que importa. Disto decorre a defesa da inovação juvenil, igualmente presente na exposição de 51. Esta violência criadora a partir de ideais autonomistas traduzidos em pureza e negação da tradição foi algo que Walter Benjamin anteviu, ainda nos anos 1930, como um prelúdio aos regimes totalitários que efusivamente brotavam em grande parte do mundo. Rancière complementa:

A ideia de modernidade é uma noção equívoca que gostaria de produzir um corte na configuração complexa do regime estético das artes, reter as formas de ruptura, os gestos iconoclastas, etc., separando-os do contexto que os autoriza: a reprodução generalizada, a interpretação, a história, o museu, o patrimônio... (2009: 37).

O engano da tradição do novo dá-se, desta forma, como retorno de novo da tradição. É justamente por se negar, por recalcar – para pensarmos via psicanálise – a tradição que ela mesma se repete, dissimulada e, por isso, ainda mais intensa, já que descarta qualquer amarra simbólica pré-existente. Por isso cabe dar maior atenção a como a exposição de 51, mesmo portadora de pressupostos autonômicos, privilegiou tanto a série, a serialidade das imagens por tradições, inclusive no provocativo painel “Plágio” (MOYA, 2001: 51), que mostra os malditos quadrinhos sendo plagiados em saudáveis livros ilustrados infantis. Pode-se argumentar que é apenas uma hibridização entre o pensamento determinista e a autonomia modernista, o regime mimético e o estético, mas há de se considerar também outras concepções da arte que possibilitaram essa mestiçagem. Rancière define a problemática

noção de pós-modernismo como a grande virada do paradigma autonomista do modernismo. Tratava-se de devolver à arte sua impureza e desfrutar, sem nenhuma licença, dos arquivos da tradição.

Muito rapidamente, a alegre licença pós-moderna, sua exaltação do carnaval de simulacros, mestiçagem e hibridizações de todos os tipos, transformou-se em contestação dessa liberdade ou autonomia que o princípio modernitário dava – ou teria dado – à arte a missão de cumprir. (RANCIÈRE, 2009: 42).

Isso ocorre mais generalizadamente nos anos 1960, não por coincidência o mesmo momento em que os quadrinhos passaram a ser dignos de atenção pelo mundo da arte. Indiretamente a Pop Art, ao levar fragmentos de quadrinhos para o espaço dos museus, acabou, mesmo que ocasionalmente não fosse a intenção, inquietando a pergunta sobre o que é arte e, mais do que isso, o que torna segura a sistemática que articula o que é e o que não é arte, dando assim continuidade aos abalos já provocados décadas antes pelo dadaísmo. Por isso, mesmo que sem uma robustez teórica que sustentasse sua pertinência, os quadrinhos mudaram gradativamente de status, como seria o caso da Lowbrow Art. Essa virada explicaria o porquê de os quadrinhos passarem despercebidos pelo modernismo, pois, fosse antes ou depois de qualquer atenção artística maior, suas características pouco mudaram na continuidade do século XX. Portanto, a provocação de que as histórias em quadrinhos são pós-modernas antes mesmo do modernismo tem sua validade, não tanto para evidenciar um possível pioneirismo das HQs, mas muito mais por tornar visível o quanto o pós-modernismo está para um regime de notabilidade que acontece não necessariamente por uma completa mudança material das artes, mas sim por uma forma alternada de percebê-las<sup>10</sup>.

No entanto, essas conceituações de Rancière constroem um cenário de perspectiva bastante eurocêntrica. Ainda se mantém a pergunta do que teria possibilitado simbolicamente a exposição de 51, cronologicamente destoante. Embora os quadrinhos possuam uma longa relação com o Brasil, algo que vem desde Angelo Agostini, uma possível resposta não se encontra precisa-

---

10 Esta percepção torna-se facilmente constatável no quadrinista e teórico Jean-Christophe Menu, que rejeita o rótulo pós-modernista dos quadrinhos ao mesmo tempo em que reafirma uma sofisticação artística dos quadrinhos sob as mesmas características que Rancière e tantos outros atribuem ao regime estético do pós-modernismo – algo que não passa despercebido de Groensteen (2012: 160).

mente na história das HQs, e, sim, no próprio modernismo, mas modernismo brasileiro. Se considerarmos o *Manifesto Antropófago* de Oswald de Andrade, de 1928, grande parte do que viria a ser o pós-modernismo europeu, no sentido que Rancière demonstra, já era característica do modernismo brasileiro. Hibridização, mestiçagem, simulacros – todos já fazem parte de uma cultura que viveu e transfigurou-se sob a imposição simbólica de outras nações e que teve na Antropofagia Cultural uma estratégia. Por um lado, foi pela recusa da “expressão pura do eu íntimo” do romantismo e do “eu puro nacional” do indianismo, por outro, a difamação da tradição como agenciamento objetivo de um progresso formal como no parnasianismo, que a deglutição e a digestão de tudo o que nos atravessa se tornou uma estética muito mais aberta a estranhas singularidades. Na direção oposta de um eventual apelo crítico regionalista, o manifesto, ao dizer que “só me interessa o que não é meu” (ANDRADE, 2009: 504), afirma a impossibilidade de qualquer pretensão autonomista, já que a impureza e a tradição do outro passam a fazer parte do meu ser de forma promíscua, conciliável justamente naquilo que tem de mais inconciliável. “Tupy or not tupy, that is the question” (Idem).

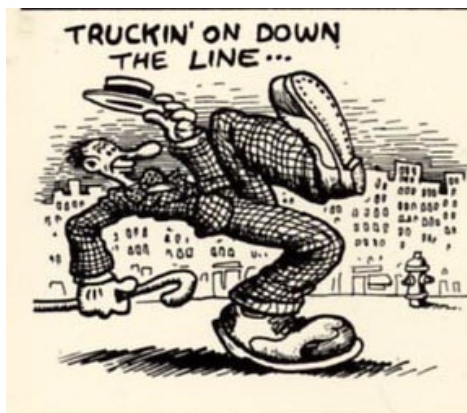


Fig. 40 - *Keep On Truckin'* de Robert Crumb (2010: 9).



Fig. 41 - *Abaporu* de Tarsila do Amaral.

Essa garantia conceitual do modernismo brasileiro pode, então, ter se tornado a própria possibilidade de pensamento sobre as HQs naquele grupo de jovens de 1951. A grande e simples pergunta pode ter sido: “E por que não? E daí que é estrangeiro, por fora das vanguardas artísticas e de mau gosto pra muitos? Ora, é gostoso de comer ao tempero da arte!”. Teria assim Tarsila

do Amaral, com *Abaporu* em 1928, discursiva e graficamente, o mesmo movimento e as mesmas proporções que Crumb exploraria no seu *Keep on Truckin'* em 1968? Moya chega a falar sobre o modernismo brasileiro.

Hoje a França reconhece que o Brasil foi o primeiro país do mundo a fazer uma exposição de comics, em 1951. Vejam, só em 1965 é que Bordighera fez a primeira (segunda) exposição de fumetti. Nessa época todo mundo já falava de HQ e foi mais fácil. Por outro lado, a famosa Semana de Arte Moderna de 22 era uma cópia do que Picabíá, René Clair e Cézanne fizeram em Paris. Nós nos antecipamos a Paris em 12 anos! (MOYA, 2001: 34).

O que falta nesse comentário talvez seja a capacidade de pensar diacronicamente. Foi justamente pelo fato de o modernismo ser uma “cópia” bem digerida que a exposição de 1951 pôde ser “original”; assim como esta foi uma “cópia” de uma ideia outrora “originada” – modelo e cópia aqui podem muito bem ser invertidos. Portanto, a questão central, que surge na exposição de 51 e que nos serve para pensar o que foi esta história de artimanhas entre os quadrinhos e a arte é o problema do regime, das disputas de poder que articulam o valor e a sensibilidade numa indicada direção. Esta guerra não chegou ao fim, e é bom que nunca chegue em nome das potencialidades que ela tem mantido abertas há tantos anos. Todavia, em consideração à investigação, cabe agora examinar não só o que se inscreve por tais regimes, mas quem os **assina**.

#### 4.2 O OBJETO ASSINATURA

O gesto da Pop Art jogou ao mundo dos quadrinhos o problema da autoria. Conforme sabemos, a autoria nas HQs sempre foi problemática. Se nos locais onde havia um autor sendo creditado omitia-se toda uma legião de assistentes – como no caso dos jornais americanos, e das revistas franco-belgas e japonesas –, em outros, de completa segmentação, tornava-se quase impossível articular um autoria com segurança – é o caso das revistas americanas. Torna-se, portanto, simbólico o fato de Jack Kirby, com todo o peso de ter sido o cocriador do *Capitão América* nos anos 40, de *Young Romance* nos anos 50 e da Marvel nos anos 60, estar, nos anos 70, desenhando para a DC Comics a revista *Superman's Pal Jimmy Olsen*, sendo que o rosto do Superman era redesenhado por outros artistas de modo a se adequarem mais



ao estilo da editora (BEATY, 2012). Como creditar isto? Além disso, o crédito muitas vezes era dado, por questões patrimoniais, ao artista que tinha tido um papel secundário, ou mesmo não tinha papel algum, na realização de determinada HQ. É o caso dos populares quadrinhos do *Tio Patinhas* de Carl Barks, personagem este criado por ele, embora nas HQs todos os créditos fossem dados a Walt Disney. Ainda assim, havia toda uma comunidade de fãs que reconhecia a “assinatura” de um artista específico. Não por acaso, a “descoberta” de Carl Barks se deu através de fanzines no final da década de 1960. Ironicamente, o próprio Barks não via necessidade de o público conhecer a longa série de artistas por trás de uma HQ (Idem). O fato de Barks ser, ainda hoje, um dos personagens mais recorrentes da narrativa sobre os artistas dos quadrinhos que trabalharam no anonimato, e de para ele isso não ser necessariamente um problema, ilustra o quanto a questão da autoria foi uma contenda disseminada no mundo dos quadrinhos mais pelos críticos do que necessariamente pelos autores. É esta condição que parece ser a verdadeira batalha que a autoria travaria naquele momento.



Fig. 42 - *Four Color* n° 386,  
*Uncle Scrooge* de Carl Barks,  
1952.

### 4.2.1 O autor (des)encontrado

O caso da Política dos Autores da Nouvelle Vague é crucial. Enquanto ênfase do papel autoral do diretor de cinema nos anos 60, seu ideário fora gestado pelos então jovens críticos Truffaut, Godard, Rivette, Rohmer e Chabrol na década anterior. A apreciação do estilo, cara à Política dos Autores, iria ao encontro dos diretores sufocados pelo regime hollywoodiano, encontrando a força de uma autoria em cineastas como Alfred Hitchcock. Consideradas as proporções, foi algo semelhante ao que ocorreu com a descoberta de Carl Barks. Assim como Hitchcock não roteirizou a maioria dos seus filmes, Barks não era o criador do Pato Donald, apesar de ter sido o grande quadrinista do universo pato da Disney – tudo isso parece pouco importar quando se trata de considerar a autoria a partir de um **estilo**. Da mesma forma, foi no espaço da crítica, e não tanto naquele ocupado por quadrinistas e cineastas, que esta exigência autoral ganhou corpo. Portanto, não está de forma alguma restrita ao plano dos estudos literários a crítica de Roland Barthes quando, em 1968, diz:

Dar ao texto um Autor é impor-lhe um travão, é provê-lo de um significado último, é fechar a escritura. Essa concepção convém muito à crítica, que quer dar-se então como tarefa importante descobrir o Autor (ou as suas hipóteses: a sociedade, a história, a psique, a liberdade) sob a obra: encontrado o Autor, o texto está “explicado”, o crítico venceu; não é de se admirar, portanto, que, historicamente, o reinado do Autor tenha sido também o do Crítico, nem tampouco que a crítica (mesmo a nova) esteja hoje abalada ao mesmo tempo que o Autor. (BARTHES, 1988: 69).

Essa intimidade entre crítica e autoria já aparece na experiência americana dos quadrinhos, ainda nos anos 1950, nos fanzines sobre a EC Comics. Diferentemente da maioria das editoras, a EC creditava seus autores, e, em 1953, criou o EC Fan-Addict Club que emitia o Fan-Addict Bulletin com anúncios sobre novos lançamentos e notícias triviais sobre a vida dos autores. Junto disto havia o incentivo de que os leitores trocassem correspondências para trocar ou vender edições antigas, além do anúncio do fanzine EC Fan Bulletin, o que acabou forjando toda uma comunidade de fãs e publicações a respeito (BEATY, 2012). Portanto, não é exagero dizer que a crítica americana dos quadrinhos nasce, mais sistematicamente, junto do reconhecimento

da autoria – algo que vai explicar a busca por Barks na década seguinte. Este amálgama pouco mudou nos dias de hoje. Ainda é comum toda uma arqueologia das intenções dos autores, o que se complica quando parte para atividades tão segmentadas e pouco estruturadas dentro de um “respeito” às vontades do autor<sup>11</sup>. Tais desafios na busca da autoria são bastante comuns, às vezes assumindo a dimensão de um esporte ou abrindo para alguma determinada reivindicação política, como é o caso de todo um habitual clamor a favor dos autores, portadores da possibilidade humana da apreciação crítica, contra certas decisões legais ou empresariais, frias e impessoais<sup>12</sup>.

De alguma forma, os quadrinhos ocuparam a sarjeta entre os quadros do cinema e da literatura no que diz respeito à função do autor nos anos 1960. Para o cinema, o encontro da autoria estava na busca de um sujeito capaz de vencer a máquina, algo semelhante ao que Walter Benjamin percebe na catarse do público de operários que viam no ator de cinema o sujeito capaz de subjugar o maquinário – na maioria das vezes – cinematográfico<sup>13</sup>. Para uma indústria, como a do cinema, o filme nasce como um produto reprodu-

---

11 A polêmica mais famosa nesse aspecto está em quanta autoria reside em Stan Lee ou em Jack Kirby na criação do *Quarteto Fantástico*, do *Hulk*, do *Thor*, do *Homem de Ferro*, do *Pantera Negra*, dos *X-Men*, do *Homem-Aranha*, entre tantos outros personagens. Ainda sobre o *Homem-Aranha*, o crédito do personagem é dado a Stan Lee e ao desenhista Steve Ditko, contudo, o personagem foi redesenhado em cima de uma história recusada de Kirby a partir de um antigo personagem seu.

12 É o caso da recusa por décadas das editoras americanas de super-heróis a entregarem aos artistas as suas artes originais. Kirby, que solicitou por anos os seus originais da época em que atuou na Marvel, só conseguiu ter acesso a parte do material depois de disputas judiciais e cobertura da imprensa. Da mesma forma, são dignas de nota as disputas a favor dos créditos dos personagens, como foi o caso com Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do Superman. Siegel, aproveitando a chegada do filme de 1978, conseguiu destaque na imprensa, garantindo, em 1976, o retorno dos créditos de criação do personagem, suprimidos em 1947, após o fim do contrato de trabalho com o personagem. Outro caso é o tributo dado a Bill Finger, que por questões legais não é creditado como o cocriador de Batman junto ao desenhista Bob Kane. Na edição especial de 60 anos do personagem, *Batman: Guerra ao Crime*, o artista Alex Ross abre seus agradecimentos com a seguinte frase: “para Bill Finger, o verdadeiro homem-morcego”.

13 Eterno exemplo: o começo de *Tempos Modernos*, com Chaplin preso nas engrenagens e, a partir disso, assumindo o protagonismo por meio do humor, uma das tantas formas de inversão de poderes. Aquele que ri é o vencedor da ameaça, para lembrarmos de Nietzsche. Curiosamente, o filme de Chaplin, de 1936, é do mesmo ano da primeira versão do texto de Benjamin, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, onde este jogo de forças entre o ator, a máquina e o público aparece.

zido em massa, onde existe um gerente responsável, um diretor que somente direciona outros profissionais envolvidos na realização de determinada película. Atribuir a autoria ao diretor foi, naquele momento, algo bastante irruptivo no jogo de forças que permeavam toda uma percepção da atividade cinematográfica. Uma invenção, portanto. Embora se privilegiasse o diretor, não parece por acaso que, a partir dos anos 1970, se dê mais amplamente a produção de créditos finais onde constam todos os integrantes do filme. Afinal, se outrora o crédito era sinal de prestígio, como fora, por exemplo, no *star system* ou no impressionismo francês, agora ele era a justeza de uma autoria negligenciada perante o prevalecimento da máquina. Ou seja, não bastava mais o filme estar tecnicamente impecável, era preciso dar todos os nomes envolvidos daqueles heróis que foram os vitoriosos da técnica.

Do lado quase que oposto estava a literatura. Conforme Barthes, a morte do autor já rondava a literatura francesa desde o século XIX, passando por Mallarmé, Valéry, Proust e a escrita automática dos surrealistas. Na experiência literária, sem o ruído da legitimação autoral que permeava o cinema e os quadrinhos, era necessário justamente dar a ouvir o quão ruidosa era a concepção de autor para a literatura. Condicionado ao esquema vida e obra, o autor tornou-se o semblante de uma potencialidade negada, tirando da leitura a possibilidade de qualquer voo que não se dê na rota definida pela decifração do autor. Ou seja, toda leitura do livro era subjugada por uma virtual leitura anterior que era a do autor. O esforço pela morte do autor estava, justamente, em fazer perceber o absurdo deste procedimento que invertia a mais simples constatação de que era a partir da leitura do livro que inventávamos o autor, e não vice-versa. Curiosamente, o **estilo**, definidor daquilo que reúne pertencas dentro de um autor pela imagem de seu movimento e de seu tempo, foi reconhecido pela literatura como uma prisão, enquanto o cinema o enxergou como uma sala de estar onde o diretor é o detentor da morada. Nesse ínterim, os quadrinhos parecem ter encontrado uma oportunidade aberta por estes dois movimentos: ao mesmo tempo em que buscou os mesmos argumentos estilísticos que fundamentam a autoria no cinema, aproveitou-se da recusa da literatura substituindo-a de alguma maneira como o novo objeto de leitura onde os novos autores podiam ser (re)encontrados.

#### 4.2.2 A caligrafia de um quadrinista

Na experiência americana, a autoria nos quadrinhos no seu grau máximo costuma ser associada aos quadrinhos *undergrounds*, ao mundo das publicações “alternativas”. O grande marco é a revista *Zap Comix*, de



Fig. 43 - *Mad* n° 3, EC, 1953.

Robert Crumb, em 1968. Não apenas relevante pela tônica da autoexpressão, os comix – comics underground – foram uma resposta tanto ao moralismo do Comics Code, resultado das campanhas da década anterior, quanto ao sistema econômico que fazia circular as HQs, optando por toda uma rede alternativa, como as *head shops* enquanto ponto de venda. Somado a tudo isso, a importância da *Zap Comix* encarna-se em uma imagem fundacional: Crumb vendendo quadrinhos, junto de sua mulher grávida e alguns amigos, com um carrinho de bebê para transportar os exemplares do primeiro número da revista na Haight-Ashbury, no início de 1968, seio

do movimento hippie. “O quadro pitoresco representa a Belém do nascimento dos quadrinhos underground” (GARCÍA, 2012: 162). Crescendo e multiplicando-se enormemente, os comix explodiram naqueles anos, e seu ideário libertário e autoral até hoje sustenta o prolífico mercado alternativo de quadrinhos. Porém, não esqueçamos, estamos diante de uma invenção.

Não que a *Zap Comix* não tenha sua importância enquanto ruptura<sup>14</sup>, porém, da mesma forma, é preciso fazer ver o que permanecia em continuidade. O próprio Crumb jamais deixou de citar a influência de revistas como a satírica *Mad*, sob a editoria de Harvey Kurtzman entre 1952 e 1956. Contudo, esse aspecto diz respeito quase que exclusivamente à temática debochada e a certo estilo gráfico agressivo que permeava os comix, o que acaba deixando de fora outras características igualmente importantes<sup>15</sup>. Isto se tornará



Fig. 44 – *Zap Comix* n° 2, 1969.

14 Ruptura esta hiperbolizada no livro *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*, de Dan Mazur e Alexander Danner, que começa sua “história moderna” das HQs a partir de 1968 com a *Zap* como ponto de corte simbólico.

15 Pois, se os comix encontravam no circuito alternativo a medida para se livrar do comics code, a revista *Mad* já havia, uma década antes, encontrado uma estratégia

mais perceptível a partir da observação do paradigma autoral que estava em curso. Conforme sabemos, a EC já praticava, nos anos 1950, a atribuição de crédito aos autores. Isto não era, necessariamente, a invenção de um autor no sentido mais próximo de expressão do eu, afinal havia ainda todo um controle editorial, restrições temáticas e pouco interesse por parte dos artistas em autoexpressão. Nesse sentido, Bernard Krigstein é lembrado por suas pretensões mais ousadas, como na história *Master Race*, de 1955, que trata das memórias do holocausto por meio de um leiaute e condução narrativa bem mais sofisticada do que aquilo que saía habitualmente nas revistas da EC<sup>16</sup>.

Porém, entre a EC Comics e a *Zap Comix*, merece maiores cuidados uma espécie de elo perdido chamado *Witzend*. Publicada originalmente em 1966, com duas edições em 67 e outras duas no ano de estreia da *Zap*<sup>17</sup>, *Witzend* era uma revista editada por Wallace Wood, quadrinista que trabalhara na EC e na *Mad*, e que aglutinou outros ex-colegas de editora como Al Williamson, Angelo Torres, Frank Frazetta e o próprio Harvey Kurtzman. Além disso, contaria com contribuições de desenhistas populares da Marvel, como Jack Kirby, Steve Ditko e Jim Steranko, entre outros quadrinistas como Archie Goodwin, Dan Adkins, Gil Kane, Bill Pearson e o jovem Art Spiegelman. Em termos editoriais, *Witzend* era dedicada somente ao culto da liberdade autoral. Por isso era possível encontrar numa mesma edição histórias de ficção científica ou



Fig. 45 - *Witzend* nº 1, 1966.

diferente, ao mudar o formato de comic book para magazine. Por não contemplar magazines, o selo perdia a validade. Essa medida, na *Mad* 24, de 1955, não veio desacompanhada de humor. Na capa, centralizado, consta somente o seguinte texto: “This new magazine is vital for you to read and inside you will find an extremely important message from the editors”. A importante mensagem era “Please buy this magazine!”.

16 Em tempo, a valorização do trabalho de Krigstein e especialmente da história *Master Race* se dará sobretudo por meio de uma análise de 1975, de John Benson, David Kasakove e Art Spiegelman, vindo a história a ser impulsionada quando este último alcançou notoriedade nos anos 1990 com *Maus*, também sobre o holocausto. Ou seja, a autoria anterior de *Master Race* foi inventada precisamente depois do que transformaria os quadrinhos nas décadas seguintes.

17 *Witzend* teria, no total, 13 números, sendo encerrada em 1985. A *Zap*, por sua vez, teria 16 e acabaria em 2005.



aventura pouco distantes do que já era publicado na época, com sátiras, nudez e experimentalismos mais ousados. Também havia a publicação de contos, poemas, ilustrações e textos bastante elogiosos aos autores de quadrinhos. *Witzend* pretendia-se “o maior conjunto de arte gráfica e literária na história da forma ilustrada narrativa” (WOOD ET AL, 2014: 11, tradução minha). Chama atenção tamanha pretensão ser admitida – e, ao que parece, tida como possível – na medida em que tão simplesmente a autoria fosse livre para se manifestar. Prevalece, portanto, o entendimento de que, com a autoria sem as habituais amarras editoriais, a arte dos quadrinhos poderia, enfim, tomar forma. Porém, se esta trajetória explica como a autoria seria elevada ao valor artístico, permitindo o reconhecimento da *Zap* a partir de sua mais violenta autoexpressão, isso pouco nos conta sobre o estilo da revista propriamente dito. Esta história se dará mais precisamente noutro lugar.

No pós-guerra, enquanto a campanha antiquadrinhos se concentrava nas revistas, os jornais assistiam ao surgimento de novas tiras, como *Pogo*, de Wal Kelly, em 1948, e *Peanuts*, de Charles Schulz, em 1950. Enquanto *Pogo* ainda herdava todo o peso de uma graciosidade tecnicamente bem-acabada ao estilo Disney<sup>18</sup>, *Peanuts* apresentava um traço mais rascunhado, ora acanhado, ora incisivo, porém sobremaneira marcante como o gesto de que um cartunista havia trabalhado ali. A presença de um traço **caligráfico**, que traz à tona a assinatura do autor a partir da ênfase do seu rabisco enquanto um processo, algo exposto entre o desenho e a arte-finalização, iria intensificar-se com artistas como Johnny Hart com *B.C.*, em 1958, e na sua parceria com o desenhista Brant Parker na tira de 1964, *The Wizard of Id*. Porém, ainda mais marcante seria o trabalho de Jules Feiffer: sua tira, de 1956, que se chamaria *Sick Sick Sick*, depois muito brevemente *Feiffer's Fables* e, por fim, somente *Feiffer*, não só concatenava a periodicidade principalmente a partir da mera assinatura do autor – diferentemente das outras que eram intermediadas pelos personagens recorrentes –, como era dono de um grafismo sinuoso, obsessivo e altamente gestual. Em Feiffer, a imperfeição de traços que não se fecham, os rostos repetidos que nunca são exatamente iguais e o minimalismo dos cenários, quando existentes, dão ao seu trabalho um caligrafismo que está mais para a personalização da escrita do que para a técnica representacionista do desenho<sup>19</sup>.

---

18 Importante lembrar que os personagens de *Pogo* surgiram em 1941, publicado como revista pela Dell Comics, a mesma editora que publicava os quadrinhos Disney.

19 Conforme a Socerlid identificaria na exposição de 67, *Feiffer* parece trazer o teatro aos quadrinhos onde “não existem primeiros planos, longas falas, nem espaços panorâmicos” (COUPERIE ET AL, 1970: 111). O que, de alguma forma, nos apresenta

No Brasil, um pouco mais tardiamente teríamos o traço de Henfil. *Hiroshima meu humor*, seu primeiro livro, de 1966, reunia charges publicadas no ano anterior e trazia o já esperado humor ácido de um chargista. Com um traço intenso, nervoso, no limite do rabisco, mas capaz de, perfeitamente, dar identidade ao que se era esperado figurar. É o caso da tira *Psicologia das massas*, dividida em três atos. Vemos, principalmente no segundo ato, pelo contorno do personagem principal que pega o bastão, o quanto que Henfil traceja diversas vezes o corpo do personagem para lhe dar seu contorno. Ainda mais notável, contudo, é a multidão, por sua economia e sobreposição, principalmente no segundo ato, quando as cabeças são desenhadas sobre os corpos de forma transparente a partir da segunda fileira, e quando, no terceiro ato, a multidão em fuga beira o rabisco puro, na repetição nervosa dos círculos dos troncos e cabeças, os traços pontudos dos braços e as mesmas curvas sinuosas que caracterizam as pernas e mãos. “Meu desenho é caligráfico. Desenho como escrevo.” (HENFIL apud CIRNE, 1990: 60).

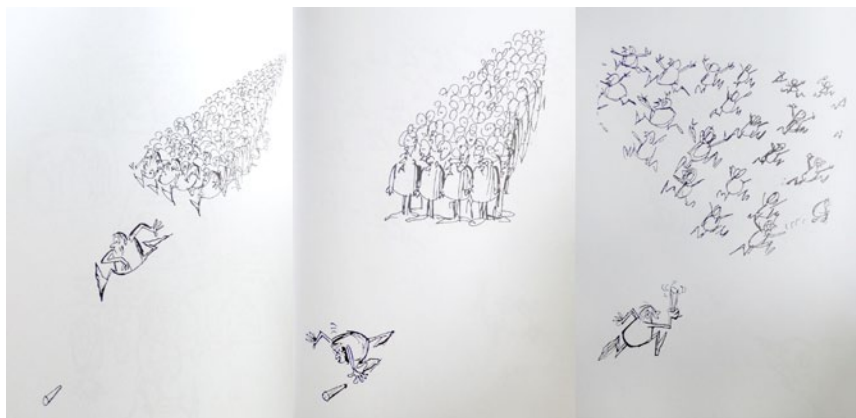


Fig. 46 - *Psicologia das massas* de Henfil (2002: 120-122).

Desta forma, seja por Schulz, Hart e Feiffer, seja na experiência brasileira com Henfil, os comix herdarão uma tradição onde o traço, o que dá forma ao desenho, é, por si só, uma assinatura, uma maneira muito peculiar, intensa e íntima de constituir a caligrafia de um autor. Algo que aparecerá com bastante força em outros artistas da Zap, como Gilbert Shelton, S.

---

uma complementariedade entre o ator e o autor, que se apresenta no quadrinho conforme o assina.

Clay Wilson e na lisergia a que Crumb se dedicou nos primeiros números da revista. Identificar uma história do traço como caligrafia, portanto, parece dar mais conta de uma narrativa visual do discurso de autoexpressão, que os comix tomarão de assalto, do que simplesmente o modelo de publicação independente como espaço da autonomia plena, pois, é necessário lembrar, a *Zap Comix n° 1* possuía um editor, Don Donahue.

### 4.2.3 Três linhas dos quadrinhos autorais

Para além dos quadrinhos americanos, o movimento em direção à autoria também ocorria em outros lugares. No Japão, enquanto o mangá de Tóquio seguia a escola de Osamu Tezuka, em Osaka se desenvolvia o *gekigá* – figuras dramáticas –, termo este cunhado por Yoshihiro Tatsumi, em 1957, e que se referia a um mangá voltado para um público mais adulto. Assim como os comix precisaram encontrar uma forma alternativa de veiculação pelas *head shops*, os gekigás estavam disponíveis por meio das *kashibonya*, livrarias de aluguel, o que permitia uma produção de acesso barato, transitório e sem passar pela censura editorial. Nos anos 1960, porém, com a recuperação econômica do país, as livrarias de aluguel desapareceram, e muitos dos artistas do gekigá foram incorporados pela indústria de Tóquio (GRAVETT, 2006; GARCÍA, 2012). Foi neste contexto que surgiu, em 1964, a revista *Garo*, palavra que quer dizer “galeria de arte” e também é o nome de um ninja criado por Sanpei Shirato para a história *A lenda de Kamui*, destaque do primeiro número da revista. Apesar das baixas vendas em comparação com outras revistas muito mais populares, *Garo* firmou-se no decorrer da década como o espaço dos quadrinhos japoneses adultos mais dedicados ao experimentalismo e à expressão autoral (GRAVETT, 2006). É o caso da muito comentada e aclamada *Nejishiki* (*A Cerimônia do Paraíso*), de Yoshiharu Tsuge em 1968, uma HQ onírica na qual o protagonista precisa fechar rapidamente uma ferida no braço, conduzindo a narrativa a diferentes



Fig. 47 - *Garo* n° 1, 1964.

situações absurdas. O que vale notar em *Nejishiki*, neste ponto, é a relação de complementariedade que há na ênfase textual pela repetição nervosa e ansiosa da narração em primeira pessoa com o próprio desenho do protagonista que aparece disposto de frente para o leitor, sendo que, ao longo dos quadros seu corpo parecerá como uma colagem em relação ao cenário, e o seu rosto se manterá em grande parte na mesma posição frontal, o que ressalta também certa confidencialidade. Tudo isto produz uma constância e destacabilidade gráfica do Eu lírico de modo que dá à HQ ares de uma biografia, ou autobiografia, sem que formalmente ela seja.

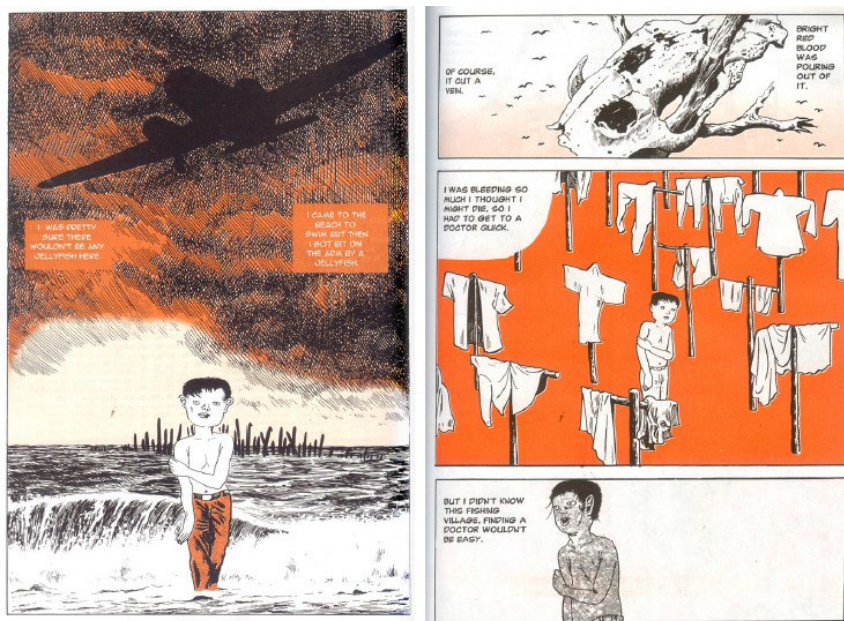


Fig. 48 - *Nejishiki* de Yoshiharu Tsuge (2003: 136-137).

No Brasil, em 1972, mesmo ano em que Henfil lançou *Zeferino*, surgiria em São Paulo a revista *Balão*. Nascida no ambiente universitário e vendida de mão em mão, com mil exemplares, trazia artistas como Laerte Coutinho, Luiz Gê, Chico e Paulo Caruso, entre outros. No editorial trazia a seguinte mensagem:

Antes de ser mais uma ‘contribuição cultural’ ao panorama universitário & estudantil em geral, o *Balão* carrega em si o peso da maior parte das coisas que são ansiadas, tentadas e necessitadas por nós, em particular por nós que trabalhamos com história em quadrinhos e que sabemos que condições regem as oportunidades de trabalho – e que distância tem entre esse mercado e a pesquisa, a informação e o trabalho realmente sério e de sangue novo. (apud CIRNE, 1982: 97)



Fig. 49 - *Balão* nº 8, 1975.

Um apelo pelo autor, pela invenção de um **novo** autor, livre das amarras do velho mercado. A capa do número 8 da revista, de Chico Caruso, seria bastante emblemática desta proposta: um cowboy cavalcando uma gigantesca mão segurando uma caneta e a legenda “Uma revista contra os bandidões do HQ”. O artista se torna selvagem e seu gesto passa a ser heroico.

Em 1975, com a *Balão* se encerrando na nona edição, nasceria, no Rio de Janeiro, a revista *O bicho*, da mesma turma do Pasquim, através da editora Codecri. Criada pelo desenhista Reginaldo Fortuna, *O bicho* tinha uma tiragem de 12 a 15 mil exemplares e maior circulação em bancas – embora também tenha durado somente nove

números (CIRNE, 1990). Como a revista paulistana *Grilo*, de 1971, proibida de circular pela censura em 1973, *O bicho* também trazia quadrinhos estrangeiros conectados com o que estava acontecendo naquele momento no mundo, enfatizando a experiência americana: Robert Crumb ganharia o destaque de capa da edição no 5, e na no 7 seria publicada uma história da *Witzend*. Contudo, *O bicho* também publicava trabalhos de quadrinistas brasileiros contemporâneos junto a outros mais antigos, como *Ignorabus*, o contador de histórias, de Vão Gogo (Millôr Fernandes), e Carlos Estevão, destaque da 4ª edição. Já no primeiro número a revista traria a HQ *Hara Quiri*, escrita por Márcio Pitliuk e desenhada por Paulo Caruso. Com três tiras em duas páginas, *Hara Quiri* conta, com boa dose de humor negro, a história



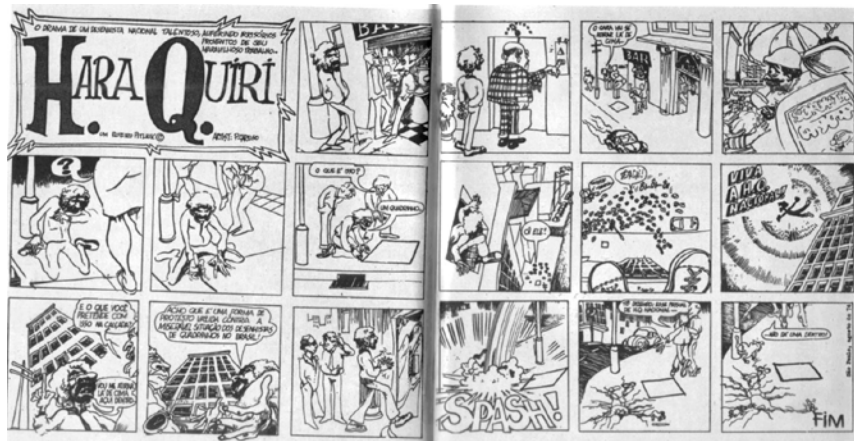


Fig. 50 - *Hara-Quiri* de Pitliuk e Caruso (CIRNE, 1990: 96-97).

do quadrinista nacional que resolveu desenhar um quadro na calçada e subir no alto de um edifício para se atirar em forma de protesto. O evento acaba atraindo curiosos, a polícia e um vendedor de sorvete. O artista enfim se joga gritando “Viva a HQ Nacional”, mas cai ao lado do quadro desenhado no chão. Um sujeito comenta: “tô dizendo: esse pessoal da HQ nacional não dá uma dentro”. Desde os anos 1950 havia campanhas pela nacionalização dos quadrinhos<sup>20</sup>, porém, neste contexto, é preciso considerar que a defesa por um quadrinho nacional era mais do que simplesmente uma reserva de mercado. Entrávamos na busca pela afirmação autoral, não somente por meio de

20 Aquilo que mais se aproximou da nacionalização dos quadrinhos no Brasil por intermédio do Estado ocorreu em 1963, por um decreto de João Goulart. “Pela lei, as editoras deveriam publicar, no conjunto de suas edições, histórias em quadrinhos nacionais nas seguintes proporções mínimas: 30% a partir de janeiro de 1964; 40% a partir de janeiro de 1965; e, por último, 60% a partir de janeiro de 1966. A medida alcançava também os jornais que publicavam tiras em quadrinhos, só que de modo bem mais radical. De imediato, todos deveriam obedecer à proporção de três histórias com textos e desenhos brasileiros para cada lote de sete estrangeiras. Seis meses após o começo de sua vigência, essa proporção deveria aumentar em seis tiras nacionais para quatro estrangeiras. Após o décimo segundo mês, enfim, nove tiras brasileiras e apenas uma estrangeira” (JUNIOR, 2004: 365). O decreto foi elogiado pela *Folha de São Paulo* e pel’*A nação* e criticado pelo *Estado de São Paulo* e pel’*O globo*. Uma semana depois da emissão do decreto, os advogados da RGE, da Ebal, d’O Cruzeiro e da Abril impetrariam um mandado de segurança no STF que se manifestaria somente dois anos depois, já sob o regime militar, quando a lei estaria defasada e, por isso, sem efeito (Idem).



um único artista, mas, principalmente, por meio da procura de uma nação que conseguisse se traduzir culturalmente numa **assinatura**. Logo abaixo do título Hara Quiri, consta o texto “Movimento”, de Miguel Paiva, comentando os avanços das histórias em quadrinhos por meio do underground de Robert Crumb nos EUA, do erotismo de Guido Crepax na Itália e a força das pequenas editoras no mercado francês. Embora não fale a palavra “arte”, todo o texto gira em torno desta pretensão que havia se dado nos anos 1960 e parecia se consolidar nos 70 graças aos grandes quadrinistas autorais. Esta tradição veiculada por toda uma cadeia alternativa de produção, distribuição e venda, cara aos comix, ainda é muito forte no Brasil.

Mais próximo do modo autoral dos comix está a Holanda, com revistas como *Tante Leny*, de 1971, que trazia trabalhos de Joost Swarte, artista que, ao modo de Crumb, se servia da tradição franco-belga das HQs infanto-juvenis (GARCÍA, 2012). Swarte foi quem cunhou o termo *ligne claire*, estilo de desenho identificado na escola franco-belga, principalmente em *Tintin* de Hergé, por suas linhas pretas e fortes de espessura uniforme, cores de saturação média, combinação de personagens cartunescos contra um cenário realista e o uso esparsos de sombras<sup>21</sup>. Com a subversão temática de um imaginário supostamente inocente, Swarte opera de uma maneira muito próxima à de Crumb, apesar dos referenciais distintos.

Porém, é na França que encontraremos de modo mais elementar as forças que encontraram no autor um lapso entre aquele que havia sido animado no cinema e morto na literatura. Diferentemente dos americanos, os franceses não assistiram a uma contracultura dos quadrinhos de forma tão abrupta. Isso se deve, em grande parte, ao fato de o mercado ser mais maleável e saber incorporar certas mudanças. Ainda assim, existem alguns princípios em comum. Em 1945, René Goscinny se mudaria para Nova York, onde conheceria Harvey Kurtzman e, por meio deste, os artistas fundadores da revista *Mad*, Will Elder, Jack Davis, John Severin, entre outros. Este contato seria importante para Goscinny que, em 1959, na França, lançaria a revista *Pilote* (GARCÍA, 2012: 180). Se a tradição satírica da *Mad* era de um humor por vezes agressivo, *Pilote* estava mais para o sarcasmo, como seria o caso de Asterix, personagem de estreia, escrito por Goscinny e desenhado por Albert Uderzo. A história da aldeia povoada pelos irredutíveis gauleses junto

---

21 Para que se evite generalizações, a linha clara é costumeiramente associada somente à Escola de Bruxelas, pela revista *Tintin*. Na tradição dos quadrinhos belgas, consta também a Escola de Marcinelle (ou Escola de Charleroi), onde saía a revista *Spirou* e trazia outras características marcantes, como a relação mais difusa entre o caricatural e o realismo, a comicidade e a ênfase em um movimento mais dinâmico.

do grafismo que a fez tão popular entre as crianças é acompanhada de uma série de comentários sarcásticos sobre a difícil convivência nacional, cultural e idiomática na Europa, onde a maior dignidade é tão somente ser digno de riso. Na década seguinte, contudo, *Pilote* abria espaço para jovens autores de gêneros distintos, não se restringindo ao humor. Ao mesmo tempo certa adultidade seria impulsionada, fazendo *Pilote* assistir e ao mesmo tempo concorrer com revistas como *Hara-Kiri* de 1960, *Charlie Mensuel* de 1967 e, fundamentalmente, *L'Echo des Savanes* de 1972.

*L'Echo des Savanes* tornou claro o que seus leitores eram: ‘somente adultos’ constava na capa. Influenciada pelo underground americano (o trabalho de Robert Crumb havia aparecido na revista *Actuel* de 1970), artistas se dispuseram a chocar pela natureza do material, que frequentemente implicava em imagens explícitas de sexo ou escatologia. (MILLER, 2008: 25, tradução minha).

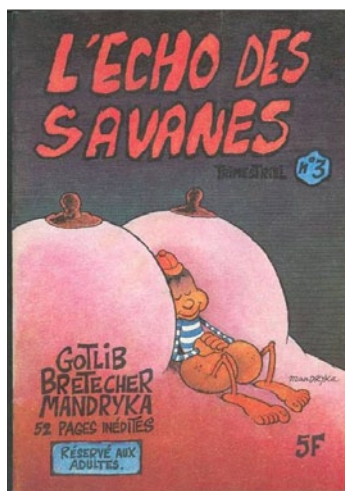


Fig. 51 - *L'écho des savanes* n° 3, 1972.

*L'Echo des Savanes* era formada por Claire Bretécher, Nikita Mandryka e Marcel Gotlib, todos ex-colaboradores da *Pilote*, que a deixaram após restrições editoriais de Goscinny. Sendo o que havia de mais próximo da sensação de ruptura ocasionada pela *Zap Comix*, *L'Echo des Savanes* foi a revista que, para Groensteen (2009), fez os quadrinhos franceses adentrarem definitivamente na idade adulta.

A proximidade entre adultidade e a busca por (auto)reconhecimento autoral não é uma mera coincidência. Enquanto a criança se dá por satisfeita com a mágica, o adulto quer saber o que está por trás do truque. A identificação dos autores, cara

ao *fandom*<sup>22</sup> americano, traz em si o gesto de buscar reconhecer o que está operando numa HQ por meio do indivíduo, da intenção e da técnica.

22 *Fandom* (*Fan Kingdom*) aqui será utilizado no seguinte sentido: a prática coletiva de interesse devoto por um domínio de assuntos organizados por uma comunidade de fãs.

Portanto, um autor que se identifica com a necessidade de autoexpressão muito provavelmente se apresentará como aquele que está disposto a exhibir o seu próprio segredo, dando como produto aquilo que está, supostamente, por trás da história e que só um adulto terá a malícia para perceber – como num truque de mágica. Isso explica porque após *L'Echo des Savanes* aconteceria, no mercado franco-belga, toda uma expansão de produções cada vez mais radicalizadas na expressão do autor.

Nesta direção, na segunda metade dos anos 1970, três revistas serão emblemáticas. Primeiramente, a *Fluide Glacial* de 1975, cofundada por Gotlib, que havia deixado a *L'Echo*. *Fluide Glacial* atendia a intenção autoral de radicalizar a proposta satírica e violenta desenvolvida na revista *Mad*. “Como Hara-Kiri, *Fluide Glacial* demonstrou escárnio em vez de respeito para com os heróis da banda desenhada clássica franco-belga: a famosa capa de 1978, desenhada por Goossens, mostrou Tintim injetando-se com heroína.” (MILLER, 2008: 26, tradução minha). Por sua vez, na virada do ano de 1974 para 1975, também surgiria a *Métal Hurlant*, com



Fig. 52 - *Fluide Glacial* nº 21, 1978.

Jean Giraud (Moebius) e Philippe Druillet. Com uma proposta esotérica da experiência fantástica, a *Métal Hurlant* fez escola no uso da ficção científica e do horror como pressupostos para aspirações mais abstratas. Enquanto com Druillet o misticismo ganha espaço com um leiaute complexo beirando a psicodelia, com Moebius a narratividade desfalece com pontilhados e hachuras na grandiloquência plástica de uma projeção astral – ou, pelo menos, era esta a **intenção** de autor<sup>23</sup>. “Pela primeira vez, ao que parecia, havia quadristas que produziam obras com uma proposta culta que esperavam explicitamente que fossem reconhecidas como arte” (BEATY apud GARCÍA, 2012: 181). Por fim, com a hipérbole da intenção do autor viria também a revista

23 Na edição encadernada de *Arzach*, em prefácio de 1991, Moebius (2011: 3) conta que “não se tratava de produzir mais uma história bizarra, mas de revelar alguma coisa muito pessoal, da ordem da sensação. Eu tinha como projeto expressar o nível mais profundo da consciência, nas franjas do inconsciente”.

(*À Suivre*), em 1978, pela Casterman, editora belga tradicional especializada em quadrinhos infantis (incluindo *Tintim*) e literatura religiosa. Procurando agregar o prestígio das HQs da última década, (*À Suivre*) propiciou considerável liberdade aos autores, principalmente no que tange a restrição de 48 páginas, comum no mercado franco-belga. Sob a proposta de se produzir *romans en bande dessinée*, as histórias eram divididas em capítulos e valorizavam-se qualidades literárias. No editorial constava: “Com toda a sua densidade romanesca, (*À Suivre*) será a invasão bárbara da bande dessinée na literatura” (MILLER, 2008; MAZUR, DANNER, 2014).

Desta forma, *Fluide Glacial*, *Métal Hurlant* e (*À Suivre*) seriam o índice do que cindiria os quadrinhos, até então tidos como alternativos, em três linhas. Embora por vezes complementares, mas com ênfases diferentes, estas três linhas terão a **assinatura**, a vida do autor, como o fio que as conduzirá a um mesmo projeto.

A primeira linha estaria mais voltada à tradição da sátira, do escracho, do humor violento, pela afirmação do underground ou manifestações anteriores, como a *Mad*, os quadrinhos de humor e de costumes do início do século XX ou mesmo as revistas satíricas do século XIX como a britânica *Punch*. Por isso, pelo próprio tradicionalismo envolvido, a *Fluide Glacial* serve-nos aqui mais pelo que ela ilustra no momento de seu surgimento do que pela escola que ela abria, pois afinal sua novidade está no constante retorno a um modo de ser que se recusa a pertencer ao *mainstream*. Nesta

linha surgiria nos EUA a *Weirdo*, de Robert Crumb, em 1981, uma “revista louca e absurda em toda a sua essência infame, vagabunda e burra” (CRUMB apud GARCÍA, 2012: 201). No Brasil, teríamos em 1985 a revista *Chiclete com Banana*, com Laerte, Angeli, Glauco e Luiz Gê. *Os Piratas do Tietê*, que começou na *Chiclete com Banana* e depois ganhou revista própria, em grande parte personifica o espírito aparentemente contraditório desta linha dos quadrinhos. Pois, assim como a história dos sádicos piratas que vivem na margem do Tietê rende-se à violência, ao asco e ao humor chulo – diante de um Tietê recuperado da



Fig. 53 - *Chiclete com Banana* nº 1, 1985.

poluição, os piratas fazem questão de defecar na água, desmatar a grama da encosta, despejar lixo e beber seu nojento líquido como prova da tolerância ébria da pirataria –, noutra direção é aberto espaço para o rebusque poético, quando Fernando Pessoa, numa história composta por trechos de poemas, convoca a população a uma selvageria poética que se volta contra os piratas. Embora esta linha dos quadrinhos não se veja exatamente como arte, não busque a legitimação – e eventual domesticação – que este título pode inferir, seu legado, em grande parte, é reconhecido por tais termos. Crumb, hoje, é vendido em coleções de luxo pela Taschen e pela Fantagraphics, e *Piratas do Tietê*, de Laerte, ganhou três volumes capa-dura pela editora Devir, todas elas seguindo o projeto gráfico balizado por livros de arte.

Noutra linha se deu a *Métal Hurlant*, que ganharia diferentes versões e imitações pelo mundo, inclusive nos EUA e no Brasil, ajudando a solidificar algo já começado por Éric Losfeld e seus quadrinhos eróticos de luxuoso acabamento gráfico nos anos 1960. Não se tratava mais de esperar ou eventualmente rejeitar o rótulo de arte, mas de se afirmar como certo desta qualificação, desta categoria de ser. Esta postura aristocrática seria principalmente percebida na revista americana *Raw* de 1980. Criada por Françoise Mouly e Art Spiegelman, *Raw* seria, em partes, a emancipação do projeto que Spiegelman lançara com a revista *Arcade* cinco anos antes, que, com a

parceria de Bill Griffith, se propunha como uma antologia dos comix underground. O próprio gesto de reunir e reapresentar estes comix como algo para além do calor dos anos 60, de sua descartabilidade e barata reprodução, seria um indicativo de que se buscava outro patamar. “O primeiro volume da *Raw*, compreendendo oito edições, estava deliberadamente em desacordo com a tradição das revistas em quadrinhos mainstream dominada pelos super-heróis, e a contracultural sensibilidade do underground por sexo e drogas” (BEATY, 2012: 134, tradução minha). Sua circulação estava mais para o mundo da arte do que para o mundo dos quadrinhos, embora deste não se desligasse nem procurasse qualquer tipo de superação que desse a aparên-



Fig. 54 - *Métal Hurlant* n° 6, 1976.





Fig. 55 - *Raw* nº 7, 1985.

atraiu a atenção principalmente da crítica literária, deixando de lado qualquer ênfase no trabalho gráfico (BEATY, 2012; GARCÍA, 2012). Enquanto no primeiro volume da revista, de 1980-86, prevalecia a importância material, o rótulo de Graphix Magazine e o tamanho grande para desenhos mais suntuosos, no segundo volume, de três números entre 1989-91, *Raw* passou a ser publicada pela editora literária Penguin, no pequeno formato livro de bolso e com maior número de páginas. Na última edição constaria o simbólico subtítulo “High Culture for Lowbrows”, o que de certa forma sintetiza o que fora a revista. Ainda assim, a proposta vanguardista e internacionalista da *Raw* ao publicar Crumb e Tsuge, Tardi e Swarte, Panter e Ware, seria sentida influenciando a quebra dos formatos padrões nos quadrinhos franceses dos anos 1990 e impulsionando aquela que seria a terceira linha dos quadrinhos.

Esta terceira linha é a invasão bárbara da literatura que (*À Suivre*) promoveu. Conforme García nota, o elogio em forma de conselho de Goethe a Rodolphe Töpffer se tornaria profético quando diz que “se Töpffer não tivesse diante de si um texto tão insignificante, inventaria coisas que superariam todas as nossas expectativas” (GOETHE apud GARCÍA, 2012: 52). Esta ênfase no aprimoramento do texto perante uma forma já estabelecida como inventiva foi o que acabou norteando todo um movimento que fez as histórias em quadrinhos buscarem sua legitimação na literatura. O caminho passava pelo enfrentamento a uma suposta falta de qualidade literária dos textos, queixa comum nas campanhas anti-quadrinhos. Pelo espaço de ocupação do

cia de que os quadrinhos só podiam ser arte desde que não fossem o que já são. Outro fator importante, para reforçar certa percepção aurática da arte, era que cada número trazia algum elemento artesanal, como na edição 7, que tinha o canto da capa arrancado manualmente, o que valorizava a unicidade e a materialidade de cada revista. “Ou seja, o importante não eram apenas os desenhos, mas também as páginas nas quais estavam inscritos” (GARCÍA, 2012: 200). A ironia é que, apesar de todos os investimentos da *Raw* para se posicionar como uma ímpar revista de arte em quadrinhos, o lançamento de *Maus* em suas páginas



quadro junto da restrição do número de páginas em periódicos, o fato é que os balões condicionaram uma escrita sintética, direta, com pouca margem ou interesse por maiores rebusques literários que não fossem os clichês de sempre. O paradigma comunicacional que fez os quadrinhos, principalmente americanos, florescerem, assim como a ideia de simplificação textual por se tratar de uma comunicação voltada para a criança, também foram decisivos para todo um empobrecimento literário das HQs. Portanto, quando o valor literário dos quadrinhos passa a ser almejado, a primeira ação mais óbvia ocorre na possibilidade de escrever histórias através do irrestrito número de páginas. Três anos antes de a editora Casterman lançar (*À Suivre*), *A balada do mar salgado*, de Hugo Pratt, história de mais de 100 páginas publicada no formato álbum, seria um precedente de sucesso. Isso estimularia o retorno do protagonista, Corto Maltese, em novas histórias episodiadas como um romance de folhetim publicado em (*À Suivre*) (MAZUR; DANNER, 2014).

Notadamente, em 1978, mesmo ano em que a revista (*À Suivre*) era lançada, Will Eisner nos EUA publicava *Um contrato com Deus e Outras histórias de cortiço*. Não era a primeira HQ a se autoproclamar uma *graphic novel*, nem era a primeira a sair em formato livro, mas ganhou da história o prestígio de ser simbolicamente o paradigma para uma nova era. Isso se deve ao fato de Eisner circular no ambiente dos quadrinhos autorais desde cedo por meio de tributos a seu *The Spirit* dos anos 1940. Na primeira edição de *Witzend* se falaria em valorização dos “quadrinhos como uma forma de arte” (WOOD ET AL, 2014: 12, tradução minha) tendo por referência Will Eisner, e na 6ª edição, de 1969, seria



Fig. 56 - (*À Suivre*) n° 1, 1978.

publicada uma extensa entrevista com Eisner por John Benson. Em 1971, Eisner seria convidado a uma convenção de quadrinhos em Nova York, onde faria contato com diferentes autores do underground, teria algumas edições de *The Spirit* republicadas por Denis Kitchen e faria a capa de seu comix *Snarf*, em 1972 (GARCÍA, 2012). “Esse pessoal estava utilizando os gibis como uma autêntica forma literária. (...) Sim, eram insolentes, eram grossei-

ros e eram sujos, mas utilizavam os quadrinhos como uma forma literária! Na verdade, reconheço que foram eles que me animaram a voltar com a novela gráfica”. (EISNER apud GARCÍA, 2012: 214-215). Em diferentes entrevistas, Eisner sempre repetiria que *graphic novel* foi um termo desesperado para conseguir posicionar sua HQ nas estantes das livrarias. Para isso se utilizou de uma editora que não publicava quadrinhos e que, embora tenha falido antes de conseguir dar maior circulação a *Um contrato com Deus*, conseguiu estabelecer um formato para os editores de quadrinhos (HATFIELD, 2005; GARCÍA, 2012).

Contudo, a explosão da *graphic novel* e toda a pretensão literária que pese se daria com *Maus*, de Art Spiegelman. Lançado em 1980 na *Raw* como uma pequena revista anexa, em 1986, as seis primeiras edições foram reunidas pela editora Pantheon no formato livro, com grande repercussão, e, em 1991, sairia seu segundo e último volume, resultando, em 1992, no Prêmio Especial Pulitzer. Toda esta aclamação deu corpo às diretrizes que já estavam se formando. Uma delas seria o formato livro e o estímulo a uma leitura literária dos quadrinhos. García (2012: 17) ressalva que “poderíamos dizer que Maus recebeu tal distinção não **por ser** uma história em quadrinhos, mas **apesar** de ser uma história em quadrinhos”. Beaty (2012) por sua vez aponta para o efeito resultante desta ênfase: não só o desenho passou a ser considerado uma ilustração, uma arte auxiliar que dá corpo ao principal que seriam o enredo, a trama e a narratividade no sentido mais estrito, como também elegeu o roteirista como o astro principal de toda uma nova linha de HQs. Isso explicaria os créditos de capa garrafais dos escritores, às vezes maiores até que o próprio título da HQ, como no caso de Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison, entre outros<sup>24</sup>. Essa postura reavivou algumas das

---

24 Este culto ao escritor de quadrinhos está em grande parte ligado à chamada “invasão inglesa” ou “invasão britânica” aos quadrinhos americanos. Ao longo dos anos 1980 e início dos 90, escritores britânicos com passagem pela revista inglesa *2000AD* seriam recrutados pela DC Comics para imprimir uma visão consideravelmente diferente da que os americanos vinham exibindo. É difícil falar de características gerais sem cair em reducionismos como a reconsideração do horror, o foco mais adulto e politizado, e a herança fantástica que remonta tanto à *2000AD* quanto à própria *Métal Hurlant*. Ainda assim, torna-se facilmente perceptível que a sofisticação textual que esses autores trouxeram ajudou a catapultar ainda mais a onda literária que tomava corpo inclusive no *mainstream*. Por resultado, muitos dos artistas norte-americanos que trouxeram a questão autoral à tona no início dos anos 90 eram desenhistas, como Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, entre outros da chamada “era Image”, quando a Image Comics se tornou uma rara e verdadeira ameaça à hegemonia dividida pela DC e Marvel Comics.

inquietações que permeavam a pesquisa sobre os autores dos quadrinhos. Pois se o cinema elegeu o diretor para conferir uma assinatura, as histórias em quadrinhos como um todo optaram pelo roteirista e pelo desenhista como referenciais máximos de autoria de uma obra, algo que se intensificaria, para o lado do roteirista, na febre das *graphic novels*<sup>25</sup>. Com isso, arte-finalistas, coloristas, letristas, editores, entre tantos outros cargos, seriam mencionados como aqueles artistas que jogam novamente luz ao problema da assinatura nas histórias em quadrinhos.

Mas é com a autobiografia que a autoria encontra na invasão da literatura seu objetivo final, realinhando em partes as três vertentes. *Maus* de Spiegelman é sobre seu pai, sua relação com ele e a memória de sua família. Antes de *Maus*, *Um contrato com Deus* se refere a uma Nova York em que Eisner diz ter crescido e narra a história de um homem inconformado com Deus por ter perdido sua filha, perda esta que Eisner também sofreu. Já *Corto Maltese*, embora não se pretenda autobiográfico, é comumente associado com a própria biografia errante de Hugo Pratt, suas viagens para diferentes cantos do mundo, suas muitas aventuras, perigos e mulheres<sup>26</sup>. Pouco importa o quanto de fantasioso há nesta construção, o que merece atenção é justamente a percepção de que isto foi **construído**. Na medida em que a autoria se confunde com a própria artisticidade dos quadrinhos, nada mais esperado do que toda uma validação por meio de artistas e críticos daquilo que seria de mais radical no gesto da assinatura: o quadrinizar de si. Por isso, entre os anos 1990 e 2000, a autobiografia em quadrinhos teria sua explosão<sup>27</sup>: nas dores do mundo adulto e no retorno à infância com *Retalhos*, de Craig Thompson; *Fun Home*, de Alison Bechdel; *Epiléptico*, de David B.; *Persépolis*, de Marjane Satrapi; no registro de uma passagem com *Na prisão*, de Kazuichi Hanawa; ou com as viagens de Guy Delisle; no jornalismo em quadrinhos com Joe Sacco; na fabulação do próprio eu com, novamente, *Maus*, de Spiegelman, e sua versão rato; ou Lewis Trondheim, com sua versão pássaro. Os exemplos são muitos<sup>28</sup>.

---

25 A título de curiosidade, enquanto nos EUA – e na grande maioria das vezes, no Brasil – é creditado primeiro o roteirista e depois o desenhista, nos quadrinhos franco-belgas a ordem muitas vezes é contrária. Algo que, de alguma forma, acena a prioridade artística e autoral de cada trabalho.

26 Como é possível perceber no prefácio de Rodrigo Fonseca para *A balada do mar salgado* (2006).

27 Ou o seu resgate, como foi o caso do mangá *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, sobre sua infância durante o bombardeio de Hiroshima, publicado em 1973 e 1974.

28 Cabe pontuar que ainda na linha em que se buscava uma literatura de folhetim, a

O que interessa notar é de que modo este fim parece reunir as três linhas sob uma mesma estratégia historicamente disposta. Nos EUA, além dos comix autobiográficos, notadamente com Crumb, em 1976, Harvey Pekar começaria sua revista *American Splendor*, sempre tendo desenhistas colaboradores para contar periodicamente a pouco aventureira rotina de Pekar. Se a autobiografia se afirma por meio da *graphic novel* na linha da “invasão literária” no final do século, Pekar nos serve de exemplo de que isso já estava, da mesma forma imperiosa, ocorrendo na linha sátira do underground. No Japão, o trabalho de Tsuge, nos anos 1960 e 70, renderia o apelido de *mangá watakushi* (eu-quadrinhos), “nome tirado do romance watakushi japonês, que se caracteriza por narrativas altamente subjetivas na primeira pessoa, muitas vezes enfatizando os sentimentos, pensamentos e desejos mais profundos e menos socialmente aceitáveis do autor” (MAZER; DANNER, 2014: 81). Se Tsuge fazia autobiografias, fazia-as na mesma linha que deu forma à *Raw*, ganhando relativamente pouco interesse editorial como soldado da invasão literária, embora tivesse sido publicado tanto no primeiro quanto no segundo volume da *Raw*. Por esta razão, casos como o de Pekar ou o de Tsuge são exemplares na medida em que mostram que a oposição entre uma suposta seriedade artística ou a falta dela, assim como uma exuberância gráfica contra uma qualidade literária está muito mais para aquilo que se dispõe enfatizar enquanto rótulo, mídia, mercado e guia de consumo, do que necessariamente para o que se poderia descolar das potencialidades de uma HQ. A oposição entre escrita e desenho, literatura e imagem, ler e ver, ficará para o capítulo seguinte, porém não se pode esquecer que, dentre as três linhas aqui desenvolvidas nos quadrinhos, o que está em jogo não é a essência de três escolas dos quadrinhos, mas as pretensões e estratégias pelas quais três vertentes da HQ autoral encontraram ânimo e parecem ter chegado a um lugar comum.

O anúncio de fim da *Zap Comix*, em 1998, torna-se então simbólico. No seu 15<sup>a</sup> número, a revista dá espaço à briga entre Crumb, que se diz de saco cheio da Zap, e Spain Rodriguez, S. Clay Wilson e Victor Moscoso que o criticam por se comportar como uma estrela – em referência ao premiado documentário *Crumb*, de 1994, dirigido por Terry Zwigoff. A briga, que ocorreu na casa de Zwigoff, teve seu ápice na agressão física de Moscoso a

---

revista *Love & Rockets*, de 1981, assinada pelos irmãos Jaime e Gilbert Hernandez, foi importante para toda uma tradição de quadrinhos em lombada canoa, preto e branco, de história seriadas e que, embora se pretendessem autorais, eram poeticamente tradicionais em termos de narrativa, desenho e drama. “[Os quadrinhos dos irmãos Hernandez] eram, ao contrário, um tipo de HQ livre, que havia assimilado todas as correntes anteriores, e que só pretendia **contar histórias**.” (GARCÍA, 2012: 207).

Crumb. Como era de se esperar, Crumb quadrinizou em duas páginas a briga e desafiou Spain que ela fosse publicada na revista. Spain por sua vez topou e fez com Moscoso uma segunda versão da briga, também em duas páginas. Por fim, uma terceira versão foi feita pelo artista convidado Paul Mavrides que também produziu duas páginas. Nos últimos três quadros da HQ de Mavrides, quando Moscoso mata um arrogante Crumb com uma caneta-tinteiro pelas costas existe a referência à morte de *Fritz the Cat*, personagem de Crumb morto em 1972 depois de ter se tornado famoso com a animação longa-metragem de Ralph Bakshi. O fim da Zap<sup>29</sup> na forma de uma (auto) biografia debochada, provocativa e cheia de fabulações, nos dá a imagem do que fora toda esta trajetória dos quadrinhos de autor, toda sua **inventividade** por linhas descoladas e reagrupadas na virada do milênio. Este cruzamento entre artisticidade e defesa autoral por linhas difusas já era sentido em revistas como a espanhola *El Víbora* (1979), a italiana *Frigidaire* (1980), a inglesa *Escape* (1983), a argentina *Fierro* (1984), a suíço-alemã *Strapazin* (1984), a brasileira *Animal* (1988), a japonesa *AX* (1998), entre tantas outras já citadas. Contudo, será justamente pela overdose, pela exaustão da correspondência entre autoria e arte disseminada pelo mundo, que uma reação tomará corpo, fazendo este laço se esticar a ponto de começar a se romper. É nesta sarjeta entre a autoria e a arte que os quadrinhos contemporâneos parecem se encontrar – e se reencontrar com a arte moderna.

#### 4.2.4 O gesto da autoria

Em 1990, na França, surgiria o coletivo editorial L'Association. Tratava-se de uma resposta ao mercado franco-belga dos anos 1980 marcado pelo fim dos movimentos autorais e experimentais dos anos 60 e 70 e a sobrepujança de grandes e tradicionais editoras. O apelo de L'Association, embora reciclado, continha um crucial ingrediente novo. Mais do que se pretender alternativo, artístico, “de qualidade”, entre tantos outros requisitos buscados nas décadas anteriores, o objetivo principal era, de forma concentrada, apresentar aos quadrinhos sua inevitável superação. Sob o peso de toda a violência inerente ao vanguardismo, L'Association mostrava-se segura o suficiente para anunciar uma nova era artística para os quadrinhos. Em parte, era a continuidade francófona do que fora a *Raw* originalmente, porém não mais se restringindo ao intento de ser uma revista, e, sim, almejando a estratégia de fazer ruir todo um modelo.

---

29 Existiria, em 2005, uma nova edição da *Zap Comix*.

Grande parte desta megalopatia se deve a Jean-Christophe Menu, quadrinista e teorista, cofundador de L'Association. No seu entendimento “uma vanguarda pode ser vista não simplesmente como uma rebelião contra uma geração anterior de artistas, mas contra todo um contexto sociopolítico” (MILLER, 2007: 69, tradução minha). Também é de Menu a suposição de que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte atrasada em relação à literatura e à pintura (GROENSTEEN, 2012). “Creio que os quadrinhos estão agora talvez em um estado equivalente ao dessas formas nos anos 1910-1920. Afirmo que a vanguarda pode ser ainda relevante com relação à bande dessinée, e que talvez esta seja a última arte para a qual tal termo ainda tem sentido” (MENU apud GARCÍA, 2012: 310). O que se manifesta nesta afirmação é tanto a retomada de uma hierarquia estética, a mesma que a distinção entre Alta e Baixa Cultura articulava, quanto a obrigatoria correspondência dos quadrinhos a artes supostamente incontestáveis. Fica a pergunta do porquê de esta mesma relação não ser feita com a fotografia, o cinema, os jogos eletrônicos, o graffiti, entre outras artes com que os quadrinhos também guardam relação. A resposta, em parte, está na observação de que a ideia de vanguarda nestas artes é mais escorregadia<sup>30</sup>. Ainda assim, este projeto de quadrinhos artísticos autorais, fomentado em cada país na segunda metade do século XX, de uma forma mais ou menos particular, encontraria sua ressonância transnacional no final do século na antologia *Comix 2000*, de L'Association. Lançada no final de 1999, *Comix 2000* reunia 2000 páginas de histórias em quadrinhos sem palavras, com 324 autores de 29 nacionalidades diferentes, acompanhadas de uma introdução em dez línguas. A força simbólica deste projeto era sentida no apelo ao internacionalismo, na integração a uma “marcha histórica” transidiomática de uma nova era dos quadrinhos.

Essa ênfase nas HQs “mudas”, junto de todo um movimento de valorização e consolidação dos quadrinhos abstratos no século XXI reforça o argumento de Groensteen (2012) de que as histórias em quadrinhos vivem um novo momento de contato com outras formas de arte. Nos anos 1930 seria a apropriação do cinema pelas HQs (capítulo 6), na última terça parte do século XX, conforme vimos, seria a vez de a literatura servir de estofamento por meio das *graphic novels*, da autoria autobiográfica e da valorização da prosa. No século XXI, por sua vez, os quadrinhos estariam gradativamente

---

30 Embora se identifique na fotografia e no cinema certos movimentos de vanguarda, é preciso sempre contrapor a concepção do fotográfico à do cinematográfico como vanguardas em si mesmas, através de seus próprios adventos enquanto novos aparatos sensíveis. Além disso, também é de se perguntar até que ponto a noção de vanguarda resiste quando o parâmetro da literatura ou o da pintura é cancelado.



te alçando as artes visuais, incorporando as escolas da pintura por meio da secundarização do texto e da eventual recusa pela narrativa. Uma correspondência indireta deste fenômeno seria o crescente mercado de *action figures* e a experiência *cosplay*, onde o desfrute social das HQs está mais na escultura ou indumentária que elas podem propiciar do que necessariamente em um enredo a ser lido ou comentado de forma compartilhada. Este sentimento que permeia a análise de Groensteen sobre o distanciamento da narratividade das histórias em quadrinhos, junto do apelo de vanguarda de Menu, se entremeiam na análise de Rosalind Krauss sobre as retículas na arte moderna.

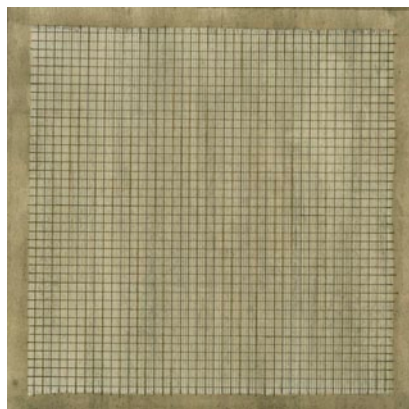


Fig. 57 - *Wood I* de Agnes Martin, 1963.

O cubismo, De Stijl, Mondrian e Malevich iriam se aventurar no início do século XX na produção de retículas. Enquanto um silêncio sem narração, discurso ou literatura, a retícula cumpria o projeto autonomista da pintura na arte moderna, sua vocação para que dela nada pudesse ser dito na exibição do limite próprio da linguagem. Contudo, essa busca por um significativo que pretende perturbar o significado não aconteceria sem um paradoxo. Ao mesmo tempo em que se pretende uma obra autônoma, a retícula, pela sua própria repetitividade ao infinito, se mostra um fragmento de uma estrutura maior. Junto disso, sua impessoalidade material, fria como qualquer equação matemática, apela para uma espiritualidade, uma aura traduzida na arte e na vanguarda. Neuroticamente, a retícula entremeia-se na ideia de uma evolução que só é possível pela repetição. Trata-se, portanto, de um infindável presente experimentado **de novo e de novo**. Tais paradoxos, diz Krauss, só podem

ser apaziguados pelo mito, pela sua capacidade ficcional de fazer coexistir o contraditório. E o mito da arte moderna seria o da originalidade.

O assunto da originalidade – e os conceitos relacionados de autenticidade, originais e origens – é uma prática discursiva compartilhada pelo museu, o historiador e o artífice. Ao longo do século XIX, todas estas instituições unirão seus esforços para encontrar a marca, a garantia, o certificado do original. (KRAUSS, 1996: 176, tradução minha).

O local privilegiado da invenção da originalidade será o romantismo. Diante da reprodutibilidade técnica a que o século XIX assistia, o ideário romântico foi capaz de subjugar qualquer semblante de reprodução, inclusive a mimese, sob o culto da originalidade. Assim, a repetição do pitoresco, enquanto objeto de reconhecimento paisagístico, afirma-se como um original pela assinatura do autor. Seria, portanto, um gênio artístico aquele que exitosamente conseguisse exercer toda a repetição sob um recalque do olhar, fazendo da invisibilidade da cópia a plataforma para a afirmação da originalidade como princípio fundamental. Ironicamente, quanto melhor

se copia o ideário romântico da originalidade, mais original torna-se o gênio. É nesse ponto que a pintura *O peregrino sobre o mar de brumas*, de Caspar Friedrich, se torna emblemática: um homem esbelto e bem vestido, de costas para nós, sob um cume de alcance para poucos e, por isso mesmo, uma paisagem que raramente alguém será capaz de tê-la. Essa visão de algo que não vimos (o homem), nem veremos (a paisagem), se complementa com o aforismo de Friedrich “fecha teu olho corpóreo para que então possa ver primeiro tua pintura com o olho do espírito” (FRIEDRICH apud VAUGHAN, 1980: 68).



Fig. 58 - *O peregrino sobre o mar de brumas* de Caspar Friedrich.

Este olho do espírito é o olho original, nato e irreprodutível, onde a pintura não se entende como uma série de um determinado paradigma, mas como a origem de uma percepção pura de um presente ideal. Essa herança torna-se evidente no caso das retículas da arte moderna, onde o repetitivo, seja ele material, temático ou estilístico, só importa sob a aspiração de uma vida primordial, higienizada de toda tradição, sendo a origem um processo perpétuo de autogestão. O que temos, portanto, é uma repetição do delírio de originalidade (CHEREM, 2007).

Estes ideais parecem ser o que determinará em partes o culto do autor hiperbolizado na virada do milênio nas histórias em quadrinhos. Enquanto Bart Beaty (2012) chama atenção para o romantismo que permeia o discurso autoral – e autobiográfico – de artistas contemporâneos como Chris Ware, Groensteen (2012) menciona a exposição apresentada no Festival de Angoulême de 2011, sintomaticamente chamada *Génération Spontanée*, onde foram exibidos quadrinhos alternativos belgas, a partir dos anos 1980, bastante vinculados às artes visuais. Assim sendo, se a suposição inicial de que as HQs ocuparam o intervalo entre a morte do autor na literatura e a política do autor no cinema, é importante acrescentar que, da mesma forma, o mito da originalidade na pintura, desafiado pelo dadaísmo, minimalismo e Pop Art, igualmente encontraria continuidade, nos anos 60, pelos quadrinhos. Com isso, duas hipóteses são cabíveis: a primeira, alinhada com Menu, supõe que as histórias em quadrinhos são mesmo uma arte atrasada, de forma que se aproveitou estrategicamente da invenção do autor no momento em que a literatura e a pintura a descartaram por já estarem solidificadas e o cinema a ressignificou por dela se servir para outra coisa; a segunda, por sua vez, supõe que a invenção do autor aconteceu justamente no momento em que os quadrinhos procuraram se validar artisticamente e para isso se colocaram propositadamente na condição de atrasados, na medida em que quiseram emular toda a narrativa estabelecida para estas outras artes e nesta trajetória se inserir. O problema da primeira hipótese é a suposta naturalização da história da arte, como se a arte fosse um organismo que nasce e cresce sempre sob uma mesma narrativa, variando apenas o tempo que cada arte tem para nascer ou crescer. Mais do que isso, esta hipótese estabelece uma hierarquização arbitrária das artes, como se o ponto em que a literatura e a pintura estão hoje fosse superior ao dos quadrinhos que deveriam, portanto, se esforçar para lá chegarem. Por esta razão, a segunda hipótese é mais plausível, pois concentra sua observação justamente na maquinação que a primeira tenta disfarçar. A invenção do autor nos quadrinhos nos anos 1960 aproveitou-se da exigência pela morte do autor na literatura, da constan-

tação do mito da originalidade da pintura e do apelo pela política do autor no cinema como forma de dar prosseguimento às formas de percepção da arte preestabelecidas. Tratava-se, portanto, de uma porta dos fundos que não era mais vigiada pelos representantes da arte, e que por isso mesmo seria o local perfeito para adentrar o seletor recinto. Pois se a literatura e a pintura legaram o autor ao descarte, o cinema o colocou em xeque pela politização, pela tomada de posição que faz enxergar o autor como um gesto político, seletivo, arbitrário. Rancière (2009) pontua que a estética e a política estão intimamente ligadas na medida em que ambas tratam da partilha do sensível, da maneira como os corpos se distribuem e dividem o mundo perante seu modo de senti-lo. Assim sendo, uma tomada política é, também, um modo estético. A política dos autores, com isso, deu aos quadrinhos os subsídios de notar uma estratégia, uma que seria realizada, mas de modo a apagar a própria ação estratégica como fizeram a literatura e a pintura antes de seus delatores.

Por esta razão os quadrinhos franco-belgas dos anos 90 encarnam a maturidade de um projeto, os quadrinhos autorais, a partir do momento em que trazem ao seu seio temático a constituição desta estratégia. A criação, em 1992, do grupo OuBaPo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle) é parte deste movimento. Na medida em que nominalmente manifesta sua filiação à OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), de 1960, fundada por Raymond Queneau e François Le Lionnais, a OuBaPo, de que Menu e Groensteen fizeram parte, colocam a autoria naquela borda onde ela dá condição a tudo aquilo que dela escapa. Pensar uma história em quadrinhos por sua potencialidade através dos jogos de restrições autoimpostos<sup>31</sup> insiste

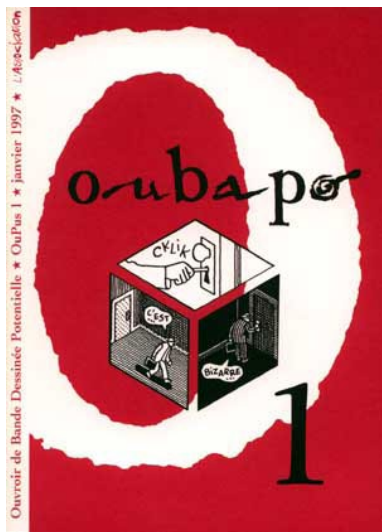


Fig. 59 - *OuBaPo n°1*, 1997, L'Association.

31 As restrições, de diferentes tipos, se subdividiam em “geradoras” e “transformadoras”. Do primeiro tipo havia obrigações como produzir uma HQ na forma de um ambigrama, operar por iteração, além de estimular outras restrições gráficas ou plásticas; do segundo tipo havia métodos como a expansão da história por inserções de quadros de outras HQs, hibridizações ou reinterpretações gráficas quando se apropriava de um

em reconduzir para as HQs o problema de sua criação. Pois não se trata mais do autor que pelos quadrinhos quer se expressar, mas sim de o que os quadrinhos podem vir a ser na medida em que condicionam o autor a deles ser só mais um fator condicionante. Em parte, a OuBaPo, que ganharia quatro edições por L'Association em 1997, 2003, 2004 e 2005, concretiza o projeto de vanguardismo comparativo com as outras artes ao passo que insinua sua maturidade por uma ainda muito branda tentativa de morte do autor. A pergunta decisiva é: seria a morte do autor, o mito da originalidade ou a política do autor só mais uma **assinatura**? Da forma como fora usado nas histórias em quadrinhos é possível responder que sim, pois até mesmo o método de recusa autoral assiste a um projeto de incursão dos quadrinhos, em termos de identidade, no mundo da arte.

A subjetividade trata-se de um eu linguístico, diz Agamben (2005). A invenção do “eu”, a afirmação do sujeito do verbo diz respeito apenas a um ente puramente linguístico-funcional. Como uma figura de linguagem, o eu subjetivo é aquilo que só encontra sua essência quando usa a linguagem, num processo circular onde é o próprio uso da linguagem que inventa determinada essência na materialidade do discurso. Isto é o que constatamos nesta história de meio século dos quadrinhos autorais: a invenção de um discurso que pudesse estrategicamente dar às HQs os seus próprios artistas. Contudo, permanece o problema do autor, o questionamento sobre o que é o autor. Mais uma vez é preciso partir da qualidade à potência. De modo a não restringir os quadrinhos às leituras pobres que Barthes identificou na autoria da literatura, é preciso pensar o autor como um **gesto**. O autor é algo que continua inexpresso em cada ato de expressão; enquanto gesto, está presente no texto possibilitando a expressão ao mesmo tempo em que instala um vazio central. Uma abertura afinal, que permite a potência dos quadrinhos quando se afirma por sua saída de quadro. “O lugar – ou melhor, o ter lugar – do poema não está, pois, nem no texto nem no autor (ou no leitor): está no gesto no qual autor e leitor se põem em jogo no texto e, ao mesmo tempo, infinitamente fogem disso” (AGAMBEN, 2007: 62-63). Substituamos poema por história em quadrinhos – ou melhor, não substituamos, pois como aponta Groensteen (2012) é a poesia o que os quadrinhos contemporâneos estão incessantemente procurando, seja no aprofundamento literário, seja na fuga dele pela negação da prosa como sinônimo de narratividade. Seja como for, o principal desafio torna-se encontrar poesia nas histórias em quadrinhos, onde esta não precisa ser procurada. Jacques Tardi, quadrinista anterior à

geração que despontou nos anos 90, certa vez manifestou seu incômodo com os mais novos por estarem sempre dizendo “olhem para nós, somos artistas” (MILLER, 2007: 69, tradução minha). A crítica de Tardi encontra ressonância na consideração de que talvez as histórias em quadrinhos já fossem arte antes de existirem os artistas, quando tão somente havia o gesto de um autor, seja ele com fama ou infame numa multidão de profissionais não creditados. É pelo reconhecimento do que a assinatura não dá conta, ou esconde por uma série de estratégias, jogos e confrontos, que a artisticidade dos quadrinhos poderá, enfim, **desautorizar** suas próprias limitações.

### 4.3 QUADRINHOFILIA

Um dos mitos da noção de Alta e Baixa cultura é a erudição como critério de corte. Supostamente a sofisticação exigida de alguém que se aventura na literatura de Joyce ou na pintura de Picasso não é a mesma daquele que se embrenha numa HQ de Naoki Urasawa, John Byrne, Enki Bilal ou Sergio Bonelli. Enquanto na Alta cultura é preciso instrução, na Baixa cultura a fruição se dá o mais próxima possível de uma condição “natural”, como se fosse translúcida a cultura dos “selvagens”. Por esta razão as HQs foram historicamente entendidas como uma leitura fácil pela pequenez do texto, uma observação simplória pela figuração, uma compreensão superficial pela narrativa autoexplicativa e uma intelectualidade medíocre pela infantilidade temática. Tais elementos pouco foram vistos pela sua força e menos ainda pareceu que existia alguma sofisticação agindo por esta inter-relação<sup>32</sup>. Sobraria a imagem de uma fraqueza. Por esta razão, surgiria nos anos 1950 uma série de esforços argumentativos para dar aos quadrinhos

---

32 Sem qualquer pretensão estatística ou de normatização, mas na minha vivência, pessoas não habituadas com quadrinhos possuem grandes dificuldades em lê-los. É comum que alguns fiquem vasculhando com os olhos tão somente onde há texto, alterando imediatamente balão a balão, passando muito rápido pelos desenhos. Torna-se clara a sensação de que para estas pessoas o desenho é uma mera informação – uma vez reconhecida da mesma forma que uma fotografia que ilustra a manchete de um jornal, é possível correr o olhar para onde há algo escrito para além da informação. No sentido contrário, outros aparentemente condicionados a lidar com a imagem isolada numa única moldura, como na pintura, por vezes se prendem num quadrinho qualquer durante a leitura e possuem grande dificuldade para perceber como aquele quadro se relaciona com os outros no leiaute da página. Esta articulação em certos momentos não chega sequer a se concretizar, de forma que a narrativa se perde. Esta mesma invisibilidade do leiaute se dá também com aqueles que tendem a enxergar os quadrinhos como um *story board* paginado.



seu prestígio negado. Conforme vimos, as estratégias são muitas, porém é preciso considerar com atenção justamente o ato de escrever sobre quadrinhos como meio de legitimação. De uma forma indireta, parecia que as HQs poderiam alcançar outra condição desde que sobre elas se escrevesse. O caminho para esta empreitada passaria irremediavelmente pela erudição, de modo que a vasta produção seria o objeto a enevoar a fronteira entre o pesquisador dedicado e o fã aguerrido. Afinal, de que forma um pesquisador de quadrinhos poderia ter um grande repertório que não fosse o mesmo de um colecionador? É neste ponto, da quadrinhofilia desdobrada, remascarada, traduzida em escrita por meio de boletins, artigos e teses que as histórias em quadrinhos ganharam, na segunda metade do século XX, uma nova frente de batalha pela conquista de sua artisticidade.

Os anos 1950, particularmente nos EUA, foram decisivos. Os pesquisadores de quadrinhos, como Fredric Wertham, constantemente se afirmavam como sujeitos distanciados do mundo das HQs. Estavam mais para policiais que vigiavam o crime que ocorria, mas sem se identificar com ele, sujando suas mãos unicamente pela defesa da sociedade<sup>33</sup>. Da mesma forma, era preciso deixar clara a descartabilidade do material de investigação: uma vez obtidas as conclusões necessárias, a HQ poderia ser jogada fora. Wertham inclusive usaria como atestado de pobreza das HQs o silêncio crítico por parte dos seus leitores: “o fato de as revistas em quadrinhos terem crescido por volta dos noventa milhões ao mês sem o desenvolvimento de tais críticos é mais uma indicação de que esta indústria opera em um vácuo cultural” (WERTHAM apud BEATY, 2012: 111, tradução minha). Estava lançado o critério de um desafio: era preciso escrever sobre os quadrinhos para provar que seu valor estava não no seu material – já entendido como precário –, mas nos seus leitores. Por esta razão, o fã foi trazido ao centro não oficial de uma discussão sobre o valor estético dos quadrinhos. Tratava-se basicamente de comprovar a legitimidade de uma seita a partir do modo como seus fiéis a praticassem intelectualmente. Este desafio, viciado na medida em que vincula a leitura crítica dos quadrinhos com a defesa pessoal do fã, foi o propulsor do contramovimento ocorrido na mesma época.

Conforme vimos, nos EUA, foi entre os leitores da EC Comics que surgiria o precursor fanzine *The EC Fan Bulletin*, seguido de outros como

---

33 Aliás foi assim que surgiu a Estética como disciplina no século XVIII, na Alemanha, quando Baumgarten a sugeriu como “gnoseologia inferior” a lidar com o corpo, com o baixo, justamente para podermos saber como não nos dobrar aos instintos. (Cf. BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. Estética: a lógica da arte e do poema. Petrópolis: Vozes, 1993.)

*Potrzenie* em 1954. Este, mais pretensioso em seus escritos, era uma resposta direta às provocações de Wertham, procurando distanciar-se da longa tradição de fanzines de literatura de ficção científica e aproximar-se das magazines de opinião de sua época. Os fanzines surgiram ao final dos anos 1920 nos EUA com publicações amadoras de ficção científica; o termo, por sua vez, seria criado em 1941, por Russ Chauvenet<sup>34</sup>. Beaty (2012) identifica o movimento de fanzines nos anos 1950 como uma primeira onda do fandom de quadrinhos, mais interessado no conhecimento e na discussão sobre a produção daquele momento. Esta onda seria, em grande parte, sufocada nos anos 1960 por uma segunda, caracterizada pelo culto à nostalgia de pessoas nascidas nos anos 1930 e 40 interessadas em escrever sobre os quadrinhos de sua infância.

Além disso, foi esta segunda onda que exerceu grande influência no desenvolvimento geral da organização do fandom dos quadrinhos, criando a maioria de suas importantes instituições, incluindo lojas especializadas em revistas em quadrinhos, convenções de quadrinhos, fã magazines, guias de preços das HQs, e mesmo editoras. (BEATY, 2012: 154, tradução minha).

Este acontecimento pode ter sido a causa de uma fusão e de um rompimento. A fusão se deu na figura do fã com a do colecionador. Enquanto que um colecionador de arte dificilmente seria chamado de fã de determinado artista ou temática, como seria o caso de um colecionador de máscaras por exemplo, nos quadrinhos, o colecionador do *Flash* muito facilmente seria rotulado como fã do super-herói ou de determinado artista que passou por

---

34 O termo fanzine também produziria uma série de derivações: faneditor, fanzinoteca, amazine (voltado para HQs de super-heróis ou terror), adzine (boletins de quadrinhos para venda e troca), e-zine (fanzine em meio eletrônico), prozine (revistas produzidas por profissionais de HQs de forma independente), ou simplesmente zine (o que englobaria todas as outras) (GARCÍA, 2012; MAGALHÃES, 2013). Henrique Magalhães (2013) distingue fanzine de revista alternativa. Fanzine seria como um boletim, na maioria das vezes informativo, como órgão de fã-clubes ou de aficionados, na forma de artigo, entrevista, notícia ou matéria jornalística; revista alternativa seria a produção artística propriamente dita, com contos, poemas, ilustrações, quadrinhos etc. Contudo, esta diferença deve ser pensada mais pela sua ênfase, pois um fanzine pode publicar HQs e uma revista alternativa de quadrinhos também veicular artigos. Ainda assim, existem casos que se tornam difíceis de delimitar, como é o caso dos fanzines de nostalgia que eventualmente republicam quadrinhos antigos.

sua revista. Talvez fosse o caso de essa distinção ser somente de vocabulário. Porém, existe um desequilíbrio provocado pelo culto à infância. Sobretudo na indústria americana dos quadrinhos, muitas vezes aquilo que se produz, caso seja um sucesso de vendas, imediatamente deve ser continuado, seja em mais edições do mesmo personagem, seja em variações da mesma história, em produtos derivados (livros de entrevista ilustrados, de arte original, cartazes, *action figures*, brindes temáticos) ou na publicação de diferentes versões da mesma HQ (versão capa cartonada, capa-dura, *oversize*, colorida ou preto e branco, com ou sem extras etc.). Esta estratégia, muito comum nos quadrinhos de super-heróis, ganha sua extensão nas pretensões transmidiáticas atuais, em brinquedos, games, roupas, desenhos animados, seriados de tv, longas-metragens e o que mais for possível. Como o adulto tem à sua disposição uma possibilidade ampla de dar continuidade ao que vivenciara quando criança, seu comportamento de colecionador é repleto de assumido valor afetivo, uma postura de fã que ganha sua legitimidade quando se reconhece numa comunidade de iguais. Assim, enquanto um *connoisseur* de Munch, caricaturizado pela pompa que por vezes inunda as galerias de arte, teria seu comportamento desassociado do de um fã, esse mesmo fã seria um participante do fandom caso explicasse em detalhes quando o Batman trocou o símbolo do morcego pela elipse amarela em seu peito. Longe de se tratar de uma injustiça, este entendimento distintivo foi o que auxiliou a formação do fandom em seus próprios termos. Contudo, este culto à infância trouxe também seus problemas, como a sensível rejeição por novidades, a pouca abertura para quadrinhos de estilo diferente e um desinteresse por qualquer desvio que pudesse ressignificar seu objeto de devoção. Foi justamente a partir deste desvio negado que houve um rompimento.

Este rompimento é sentido no desenvolvimento teórico da leitura dos quadrinhos. Na França, em março de 1962, surgiria Le Club des Bandes Dessinées (CBD), com o quadrinista Jean-Claude Forest, o cineasta Alain Resnais, críticos como Francis Lacassin e Pierre Couperie, entre outros. Contando com a presença de intelectuais e artistas do cinema no auge da Nouvelle Vague, o CBD conquistou um prestígio raro para os quadrinhos, procla-



Fig. 60 - Giff-Wiff n° 20, 1966.

mando em sua primeira assembleia geral as HQs como a nona arte (MILLER, 2007). No mesmo ano, lançaria o fanzine de quadrinhos *Giff-Wiff*, publicado até 1967, com 23 números. Dois anos depois, em 1964, ocorreria um racha, o CBD receberia um novo nome, Centre D'études Des Littératures d'Expression Graphique (CÉLEG), e os dissidentes formariam a Société Civile d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées (SOCERLID). Esta, por sua vez, em 1966, lançaria sua própria revista, *Phénix*. O motivo da separação seria a ênfase demasiada na chamada era de ouro dos quadrinhos americanos, anos 1930. Por isso, um grupo que contava com Claude Moliterni e Pierre Couperie, desejando escrever também sobre quadrinhos contemporâneos, criou seu próprio espaço. Enquanto a CÉLEG co-organizaria, junto do Istituto di Scienza delle Comunicazioni di Massa, em 1965, o primeiro congresso internacional de quadrinhos, em Bordighera, e a edição do ano seguinte em Lucca, a SOCERLID montaria a já comentada exposição de 1967, *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, também exposta no MASP em 1970. Embora os dois grupos não reclamassem uma valorização artística dos quadrinhos, e ainda fossem mais ou menos filiados ao culto da nostalgia, a criação de um espaço amplo de debate, o diálogo com a academia e o museu e a investigação estética foram importantes para toda a escrita sobre os quadrinhos que seria desenvolvida – como é o caso dos, inicialmente modestos e depois elegantes, *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, de 1971 a 90, dedicados a divulgar fanzines de vários países, reeditar clássicos europeus, promover dossiês e encontros de autores, teorizar quadrinhos e publicar desenhos inéditos (MOYA, 1972; MILLER, 2007; MAGALHÃES, 2013).

Da mesma forma, revistas identificadas com a proposta de apresentar quadrinhos “de qualidade”, supostamente intelectualizados, abririam espaço para entrevistas, biografias e artigos mais aprofundados para além da seção de cartas. As italianas *Linus*, de 1965, e *Eureka*, de 1967, fariam escola, inclusive no Brasil nos anos 1970, por meio de revistas como *Grilo*, *Patota* e *Eureka* (MAGALHÃES, 2013). Igualmente, a revista *Raw*, apesar de um projeto gráfico completamente distinto, herdou parte do plano lançado pela *Linus*. Já no meio acadêmico, desde o início dos anos 1960, havia o investimento por uma pesquisa sobre os quadrinhos que não fosse aquela políglota dos anos 50. Em 1964, Umberto Eco lança *Apocalípticos e Integrados*, analisando *Steve Canyon*, *Superman* e *Peanuts*; em 1971, Francis Lacassin dá uma série de palestras na Sorbonne sobre história e estética das histórias em quadrinhos (MILLER, 2007). No Brasil, na segunda metade dos anos 1960, o jornalista Sérgio Augusto publica no *Jornal do Brasil* uma coluna

sobre HQs, seguido por Ruy Castro; em 1969 a *Revista de Cultura Vozes*, com Sérgio Augusto e Moacyr Cirne, dedica dois números aos quadrinhos; em 1970 houve três eventos importantes, o professor Francisco Araújo cria a primeira disciplina sobre HQ na Universidade de Brasília<sup>35</sup>, e são publicados a coletânea de ensaios *Shazam!*, organizada por Álvaro de Moya, e o livro *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*, de Moacyr Cirne, o que decorrerá na primeira metade dos anos 1970 em pesquisas de pós-graduação sobre quadrinhos na Universidade de São Paulo (VERGUEIRO; SANTOS, 2006; VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013).

Toda esta história mostra que, no decorrer dos anos 1960, a escrita sobre quadrinhos multiplicaria os modos de subsidiar a valorização das HQs. Da mesma forma, este desenvolvimento ocorreria não desligado de uma quadrinhofilia, evidente nos fanzines, nas revistas alternativas ou não, nos clubes e associações, e, também, na academia – pois, na medida em que o estudo de quadrinhos era restrito à sua condenação, inevitavelmente os pesquisadores que se arriscaram a apontar potencialidades nas HQs se viam forçados a indiretamente iniciar todo trabalho dizendo “sim, nós lemos quadrinhos”. O vício imposto pela escola precedente, personificado em Wertham, era praticamente incontornável: o engajamento pessoal tornou-se mais ou menos parte da construção do argumento de análise que enxergava nos quadrinhos alguma riqueza. Isto explica certos ares de desculpa – a exposição de 1951, retomada por Moya no começo de *Shazam!*, relembra o painel “Nós lemos histórias em quadrinhos”, o primeiro capítulo de Cirne em *Bum!* chama-se “A Importância dos Quadrinhos”, e Zilda Augusta Anselmo, em *Histórias em Quadrinhos*, na primeira frase da introdução, diz “poderia causar estranheza, à primeira vista, o interesse do psicólogo da educação pelo estudo das histórias em quadrinhos” (1975: 19). Conforme visto nos capítulos 2 e 3, o funcionalismo ganha corpo na segunda metade do século por meio de pesquisas sobre como os quadrinhos podem servir à educação, fazer comunicação, explicar a cultura, se tornar a antessala da verdadeira literatura etc.

Porém, junto da justificativa tímida, havia a radicalização das posições, o que era esperado, pois ainda em 1965 sairia o livro *História em Quadrinhos e seus malefícios*, de Carlos Studart Filho. Por esta razão, Moya preocupar-

---

35 Como dado de pesquisa, vale salientar que não consegui apurar em que curso de graduação esta disciplina foi oferecida. Da mesma forma, não tenho informações precisas se ela era regular, porém os pesquisadores da USP costumam salientar que a disciplina de editoração de histórias em quadrinhos, no curso de jornalismo, em 1972, pela professora Sonia Bibe Luyten, foi a primeira regular e com continuidade até hoje.

-se-ia em reunir em *Shazam!* autores de diferentes áreas (pedagogia, psicanálise, narrativa, história da arte, cultura e comunicação de massa, técnica de desenho, glossários de onomatopéias etc.), garantindo que a riqueza dos quadrinhos fosse atestada com alguma aparente neutralidade por tantos saberes distintos. Cirne, por sua vez, iria mais longe: mesclaria as pretensões vanguardistas do Poema/Processo com uma espécie de análise de vanguarda dos próprios quadrinhos. É preciso considerar que quando Cirne publicou seus primeiros textos na *Revista de Cultura Vozes* e seus primeiros livros sobre quadrinhos, o Poema/Processo, movimento do qual Cirne fazia parte, vivia seu auge, tendo sido inaugurado formalmente em dezembro de 1967 e encerrado com o “Manifesto de Parada Tática” em 1972. Além disso, no Manifesto inaugural, escrito por Wladimir Dias-Pinto e Álvaro de Sá, as histórias em quadrinhos são textualmente citadas, sendo apropriadas dentro dos pressupostos do movimento.

SÓ O CONSUMO É LÓGICA  
 CONSUMO IMEDIATO COMO ANTINOBREZA  
 [...]
   
 SÓ O REPRODUTÍVEL ATENDE, NO  
 MOMENTO EXATO, AS NECESSIDADES  
 DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO DAS MASSAS  
 [...]
   
 NÃO SE BUSCA O DEFINITIVO  
 NEM “BOM” NEM “RUIM”, PORÉM OPÇÃO  
 OPÇÃO: ARTE DEPENDENDO DE PARTICIPAÇÃO  
 [...]
   
 ATO: SENSACÃO DE COMUNICAÇÃO, CONTRA O  
 CONTEMPLATIVO  
 [...]
   
 PINTURA SÓ ESTRUTURA  
 (GEOMETRIZAÇÃO-SERIAL)  
 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E HUMOR, SEM  
 LEGENDAS QUADROS SERVINDO DE  
 PADRÕES TÊXTEIS  
 (DIAS-PINO; SÁ, 2009: 585-586).

É fácil perceber porque o Poema/Processo cruzaria com a história em quadrinhos. A experiência de dispêndio por meio da reprodutibilidade e do consumo, o paradigma comunicacional, a inadequação dentre os critérios vigentes de bom e ruim, a negação do contemplativo considerando a fruição de imagens pela narratividade, a apreciação geométrica, a linguagem eleva-



da à imagem – todos estes tópicos, alguns banalizados pela analítica dos quadrinhos da época, outros mais inovadoramente sensíveis, produziam uma **co-incidência**. Conforme Cirne faz questão de frisar em *Bum!*, o Poema/Processo não está para os quadrinhos como estivera a Pop Art. “Pois enquanto [o Poema/Processo] tem uma estrutura própria – e só algumas vezes penetrou nos domínios dos quadrinhos, e mesmo assim de maneira recriadora –, a Pop Art, nas manifestações mais evidentes, jamais passou de um ‘gibi tamanho família’” (CIRNE, 1977: 67). Independentemente da provocação à Pop Art, o fato é que o Poema/Processo olhou para os quadrinhos procurando não quadros isolados que os ligassem à pintura figurativa, mas sua geometria, sua simultaneidade de quadros, decupagem e fruição em forma de leitura. Uma estratégia que reuniria o abstracionismo geométrico da pintura, a montagem do cinema e a literatura. Álvaro de Sá foi quem mais se dedicou a isto. Em 1967 publicou 12x9 com diversos poemas/processos, tais como este.

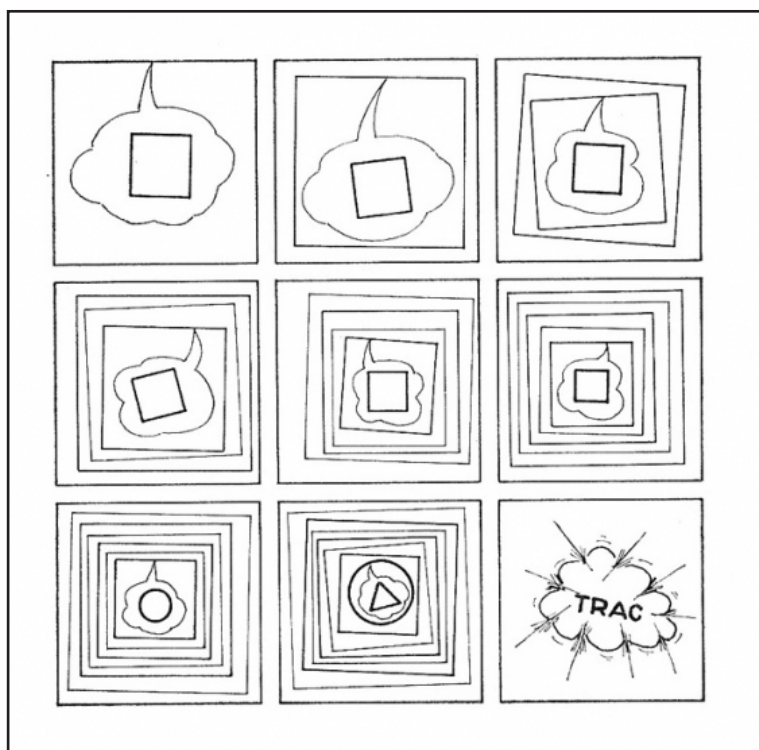


Fig. 61 - 12x9 de Álvaro de Sá, 1967.

Esta tira – ou poemics, como de Sá o chamaria – atém-se a elementos formais dos quadrinhos como o quadro e o balão para, no fim, encerrar com uma onomatopeia. A regularidade do leiaute em forma de grade, 3x3, auxilia na sequencialidade, que nas duas primeiras tiras faz o quadro dentro do balão cada vez mais sufocar perante a presença de mais e mais requadros desalinhados. Com isso há duas linhas de leitura bem definidas, a primeira é a sucessão dos quadros, na leitura tradicional dos quadrinhos, e a segunda é a introjeção dos quadros, multiplicados gradativamente dentro de cada quadro. Nas duas primeiras tiras, somente o balão é irregular dentro das inclinações já estabelecidas, porém na terceira tira, o quadrado torna-se um círculo, depois um triângulo que também pode ser uma seta surgindo dentro do balão, que desta vez está dentro de um círculo e, por fim, o ‘TRAC’, uma implosão, ou explosão, esfumaçada – lembrando que, para os italianos, balão é fumaça.

O Poema/Processo percebe o poema como um produto de consumo imediato, universal, porém, ao trazer para o primeiro plano o processo de montagem do próprio poema, ocasiona uma espécie de entrega aberta para uma poética participativa. Por esta razão, os mecanismos formais dos quadrinhos seriam os mais importantes recursos poéticos, pois somada à popularidade dos quadrinhos – seu aspecto exemplar de produto –, seria necessário evidenciar o maquinário que sustenta formalmente esta arte popular, promovendo então um desmonte ao alcance de qualquer um – sem precisar se submeter a toda ideologia que sustenta o mercado de quadrinhos, assim diria Cirne. Em outras palavras, o Poema/Processo entende-se como uma poética da **desmistificação**, da quebra estética do mito que sustenta toda a arte, literatura ou poesia, o que explica a afirmação de Cirne de que “o principal papel do vanguardista, hoje, é desmistificar a obra de arte. Neste sentido, os quadrinhos são a desmistificação da literatura (prosa/poesia)” (CIRNE, 1977: 59). O entusiasmo de Cirne pelos quadrinhos também estava sintonizado com tudo o que vinha acontecendo nos anos 1960, de maneira que a sensação de que os quadrinhos se tornavam o carro-chefe da vanguarda artística ocidental não era por completo absurda. Ele mesmo anunciou o fim dos “quadrinhos puros” e o início dos “quadrinhos impuros” que fariam uso da violência gráfica e temática, do redimensionamento narrativo e visual e da informação política direta – em resumo, um processo estético-semântico que leva substancialmente a uma – novamente desmistificadora – “**escrita do real**” (CIRNE, 1977: 72, 73). Por isso suas afirmações efusivas que situam a HQ na direção de uma incompreensão e superação violenta. Pois, na medida em que a ineficácia das “estruturas acadêmico-intelectuais (...) não perdoam os criadores, estudiosos e divulgadores dos comics”, cabe radicalmente

investigar os quadrinhos primeiramente por sua “problematicidade expressional de profundo significado estético” a ponto de torná-la “a literatura gráfico-visual, que substitui a outra, já gasta e corrompida pelo uso, e que teve em Joyce e Oswald de Andrade (no caso brasileiro) os últimos expoentes” (CIRNE, 1977: 23).

Cirne foi um inventor que procurou estabelecer novas ferramentas para reposicionar o problema dos quadrinhos. Além disso, soube traduzir para a academia o romântico ímpeto da escrita de um fanzine, da produção de **risco**, onde o escritor se arrisca na produção e na publicação de uma ideia desalinhada, marginal, não ajustada para o que se pode esperar dela e, talvez, sem o tempo de maturação necessária que poderia inclusive anular sua existência. Seus sucessivos livros, nos anos 70, junto de outras publicações que surgiriam no final da década, como as revistas *Versus Quadrinhos* e *Ficção Quadrinhos* – esta com um texto de Cirne – seriam focos da produção textual brasileira dedicada à teoria e à crítica da arte dos quadrinhos. Este segmento trilharia um caminho que, gradativamente, desligar-se-ia daquele identificado com o fanzine de nostalgia. Isso se deve inclusive aos objetivos de cada publicação. Enquanto a produção ensaístico-teórica sobre as HQs visa a propagação por meio de eventos, publicações e encontros, o fanzine de nostalgia aposta na seletividade. Quando, no final dos anos 1980, deu-se a crise brasileira dos fanzines por causa da crise econômica do país, aumentando o custo das fotocópias e tarifas postais, os fanzines de nostalgia foram os únicos que sobreviveram praticamente ilesos, pois possuíam uma tiragem baixíssima, não se interessavam em crescer, e sua dedicação não passava por qualquer aspiração lucrativa ou profissional. Ainda assim, essas duas frentes, caracterizadas em suas extremidades pela severa pesquisa acadêmica e pelo clube dos seletos colecionadores, tinham seu ponto de encontro na sistemática busca pela criação de uma **memória** dos quadrinhos, gesto este materializado principalmente na escrita de dossiês. Era o caso do fanzine *Quadrinx*, de Worney Almeida de Souza (Waz), publicado nos anos 1980, e lembrado pelo rigor de sua pesquisa histórica (MAGALHÃES, 2013).

Contudo, se a produção teórica da HQ foi responsável por gerar os conteúdos de sua valorização artística, a segunda onda do fandom, personificada pelos fanzines de nostalgia, também teria seus desdobramentos. O principal seria o da inserção dos quadrinhos no significativo mercado de colecionáveis. Em 1970 surgiria nos EUA o *Overstreet Comic Book Price Guide*, de Robert M. Overstreet. Ainda em publicação, o *Overstreet Guide* tornou-se a principal referência para a valorização monetária de quadrinhos antigos, principalmente das eras e ouro e de prata, terminologia esta

bastante ligada aos quadrinhos de super-heróis<sup>36</sup>. O nascimento do guia foi diretamente vinculado aos fanzines de nostalgia, pois, como Beaty (2012) pontua, o interesse do *Overstreet Guide* concentra-se em revistas em quadrinhos infanto-juvenis baratas e de gênero, publicadas em semianonimato, sem qualquer depuração de uma eventual artisticidade, dando assim menos importância às autopublicações, aos comix underground, às *graphic novels* ou aos quadrinhos mais recentes como um todo. Como consequência, se esta lógica não tinha uma apreciação conceitual da arte dos quadrinhos, ela, por sua vez, fomentaria uma supervalorização monetária que, impulsionada pelo culto da saudade, elevaria as mais dispensáveis HQs ao status de objeto de grande estima cultural. Desta forma, as revistinhas invadiriam casas de leilões acostumadas a lidar com obras de arte, como as prestigiadas Sotheby's e Christie's, de Nova York, nos anos 1990. O que é importante perceber é que, assim como o ato de escrever defensivamente sobre as HQs é uma estratégia de lhe conferir algum valor crítico, teórico ou artístico, o escrever sobre o preço das HQs, de conferir-lhe capital cultural, é uma outra forma, ainda mais traquina, de fazer dos quadrinhos uma arte de apreço. Isto, em grande parte, corroboraria o olhar que o mundo da arte tem dos quadrinhos, como algo esteticamente voltado à nostalgia. Ainda assim, esta indústria cresceria,

---

36 Existem divergências quanto às datas, porém, em termos gerais, a Era de Ouro começaria com *Superman*, em 1938, e encerraria na metade dos anos 1950, com as campanhas antiquadrinhos nos EUA. Esta Era seria marcada pela imensa popularidade, profusão de títulos, formação da indústria de revistas e consolidação dos super-heróis. Já a Era de Prata, por sua vez, começaria em 1956 com a reformulação do super-herói *Flash* e iria até o início dos anos 1970. Esta Era seria a da aposta das editoras, diante do Comics Code, na revitalização dos super-heróis com ênfase na ficção científica, paradigma este que determinaria o nascimento de boa parte dos personagens da Marvel como o *Quarteto Fantástico*, o *Homem-Aranha*, o *Homem de Ferro*, *Hulk*, os *X-Men* etc. Depois desta segue-se a Era de Bronze, do início dos anos 1970 até metade dos 80, caracterizada pelas histórias de super-heróis lidando com fracassos pessoais (*A Morte de Gwen Stacy*, do *Homem-Aranha*), o envelhecimento (Robin vai para a faculdade e depois deixa de ser o parceiro do Batman se transformando no herói independente Asa Noturna), temas sociais mais delicados (*Lanterna Verde* e *Arqueiro Verde* e os problemas da sociedade americana, a segunda geração dos *X-Men*, formada por estrangeiros e minorias) e o surgimento do direct market. Por fim, a Era Moderna, dos dias de hoje, que começa em 1986 com o lançamento de *O cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, e da primeira edição para livrarias de *Maus*, de Art Spiegelman. Esta Era seria pontuada por HQs de temática mais adulta, maior independência dos artistas e também pelo mercado de livrarias abertos pelas *graphic novels*. Em todas estas Eras também é demarcada uma razoável alternância de gerações de quadrinistas.

com o leilão não só de revistas, mas de “artes originais”, cadernos de rascunhos e toda sorte de espólios colecionáveis, algo que eventualmente renderia alguma crise<sup>37</sup>.

Proporcionalmente ao fato de as HQs terem sido uma leitura barata e descartável, sua aquisição e conservação adquiriram status de preciosidade graças aos colecionadores. É como se a experiência de dispêndio desviasse suas energias do consumo dispensável para voltar-se ao excessivo desgaste que é adquirir e manter uma biblioteca de livros não lidos. “De fato, toda paixão confina com um caos, mas a de colecionar com o das lembranças. (...) Pois o que é a posse senão uma desordem na qual o hábito se acomodou de tal modo que ela só pode aparecer como se fosse ordem?” (BENJAMIN, 1987: 228). O ato de colecionar, conforme nos diz Benjamin, não está relacionado a uma funcionalidade, utilidade ou serventia. A paixão do colecionador está na recordação prática, devota de uma destinação material. “Tudo o que é lembrado, pensado, conscientizado, torna-se alicerce, moldura, pedestal, fecho de seus pertences” (BENJAMIN, 1987: 228). O colecionador de quadrinhos é o herdeiro, seja das posses de outros, seja das de si mesmo; é dele a responsabilidade de salvaguardar a vida que um livro velho parece ter-lhe dado. Por isso há uma relação próxima com a infância, pois é do costume da criança

---

37 No início dos anos 1990, o mercado americano de histórias em quadrinhos sofreria uma crise econômica. A bolha especulativa sobre o preço das HQs estouraria. Vários fatores foram determinantes para o inchaço que a precedeu: o surgimento de novas editoras de super-heróis (Valiant Comics, em 1990, e Image Comics, em 1992), algo que produziria possíveis raridades através de edições nº 1; a cobertura da imprensa por causa dos altos valores que os quadrinhos estavam alcançando em prestigiadas casas de leilões, o que atrairia muitos investidores não habituados com o mundo dos quadrinhos, principalmente do quebrado mercado de cards de beisebol, instigando ainda mais os que já eram do meio; o surgimento da revista *Wizard* em 1991, que especularia com o preço das HQs tanto quanto o *Overstreet Guide*, mas com a diferença de ser mensal e abordar os quadrinhos que estavam saindo no momento; os artifícios produzidos pelas editoras como capas variantes, laminadas, dobráveis, que brilham no escuro, junto de diferentes versões de uma mesma história com pequenas diferenças de tamanho ou tipo de papel, extras, pôsteres, brindes etc. – tudo isto se daria através de histórias bastante violentas, altamente sensualizadas, supostamente derradeiras (*A morte do Superman* é o exemplo máximo), além da produção artificial de raridades pela desnecessária baixa tiragem de certos materiais. Todos estes fatores fizeram o preço das revistas saltarem dia-a-dia. Colecionadores comprovam dezenas de edições da mesma revista, revendendo-as no dia seguinte por um preço maior, o que, por sua vez, fazia os lojistas as supervalorizarem ainda mais. Quando toda esta especulação foi sentida como a nudez do rei, as vendas despencaram, o mercado entrou em recessão, e a Marvel Comics, a maior do ramo, decretou falência alguns anos depois.

animar objetos sem vida, suscitar neles um espírito, que renova sua condição de material prático do dia-a-dia. Em paradoxo, o colecionador que apreende o livro, impossibilitando-se inclusive da sua eventual leitura, liberta-o da sua condição ordinária. “Pois para o colecionador a verdadeira liberdade de todo livro é estar nalguma parte de suas estantes” (BENJAMIN, 1987: 232). Por esta razão no colecionismo a ideia corrente de que os livros servem aos prazeres do colecionador diz menos do que a percepção de o colecionador ser aquele que vive em função das vontades de um livro. Isto porque aquele-que-governa está nas lembranças difusas, nas imagens sobreviventes do despertar do desejo de um primeiro encontro, da euforia de uma compra, da alegria de cada aquisição, do perfume de um folhear, do sorriso pelo fortuito olhar na estante, da sensação de intimidade no manuseio anos depois. Não são os livros (ou as HQs) que vivem dentro do colecionador, é ele que vive dentro dos livros (BENJAMIN, 1987).

Esta experiência do colecionismo, na sua intimidade mais impronunciável, aparece na HQ *Wimbledon Green, o maior colecionador de quadrinhos do mundo*, de 2005, do canadense Seth. Nas duas páginas aqui dispostas acompanhamos o dia da morte de Wilbur R. Webb, um singelo e solitário colecionador desligado do mercado de colecionáveis. Anos atrás, em seu trabalho como farmacêutico, Webb criou gosto pela leitura de quadrinhos. Como pretendia um dia reler as revistas, armazenou-as em maletas lacradas. Pela quantidade enorme de material novo sendo lançado mensalmente, a releitura jamais ocorreu, e, desta forma, HQs muito antigas foram preservadas em perfeito estado – o que garantiria sua coleção como uma das mais cobiçadas no mundo dos quadrinhos. Porém, os prazeres de Webb eram mais elementares. No dia de sua morte, ele estava alegremente lendo uma revista em quadrinhos. Ao levantar para comer um miojo, ele teve o que parece ser uma parada cardíaca. Por dois momentos Webb desmaia, escorado na parede. No primeiro despertar, de forma singela, ele percebe por um feixe de luz que ficou inconsciente por algum tempo. Sem forças, contempla a beleza daquele feixe de luz. Novo desmaio. Na segunda vez, com tudo escuro, é dado a entender que se trata do avançar da noite, porém não se pode ter certeza. Outra luz surge, pontualmente, até que se materializa o Sr. Meteoro, um super-herói que Webb teria lido. O Sr. Meteoro estende sua mão e diz que é hora de ir. Uma lágrima escorre no rosto de Webb. Três dias depois um entregador chama pelo velho colecionador e sente um cheiro estranho.

Notemos alguns detalhes nesta narrativa tocante. A primeira é a regularidade dos quadros, com duas páginas com quatro tiras de quatro quadros cada. A única tira que quebra esta regra, e por isso destaca seu instante, é a



última quando o Sr. Meteoro estende sua mão a Webb. Na primeira página o título, dividido em dois momentos, “A morte de” e depois “Wilbur R. Webb” engaja-se na serialidade da mesma forma que os quadros, algo que, com a tipografia característica de HQs de super-heróis do segundo título, reforça a natureza da construção de uma vida e morte **em quadrinhos**. A maneira como o tempo é depurado, nas duas vezes que Webb se pergunta que horas são, na lentidão dos seus gestos, nos quadros negros isolados que nos privam de qualquer certeza sobre a duração, tudo isto nos dá um quadro a quadro do tempo de Webb que é contrastado no último quadrinho, de corte violento, com da legenda “3 dias depois”. A nostalgia permeia: primeiro pela tipografia do nome de Webb, depois pelo jogo de cores. O traço é grosso, constante, com movimento e luz, colorido por branco e cinza, porém, quando o Sr. Meteoro aparece, sua luz é branca e sépia, colorindo destas cores o corpo de Webb – sépia este semelhante ao de uma página envelhecida ou ao de uma mancha de mofo. Por fim, a roupa do Sr. Meteoro é bastante antiquada, provavelmente trata-se de um super-herói esquecido da década de 1930 ou início de 1940. O imaginário da nostalgia é tão forte que provavelmente pensaremos que o Sr. Meteoro foi uma marcante leitura da infância de Webb, quase esquecendo que, até onde sabemos, ele começou a ler quadrinhos já adulto. Porém, a essa altura, isso pouco importa. Perde a cronologia, ganha a diacronia.

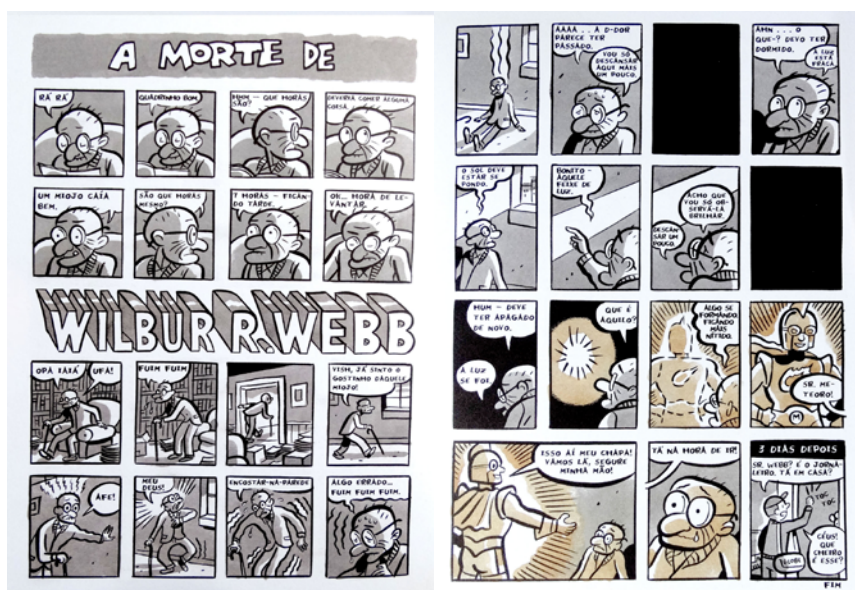


Fig. 62 - *A morte de Wilbur R. Webb* de Seth (2014: 44, 45).

Enfim, a raiz dos fanzines, de leitura crítica ou de nostalgia, está impregnada nas forças que agem sobre a valorização artística dos quadrinhos, quer numa tese de doutorado, quer na reportagem sobre a página dupla de Hergé que custou quase 8 milhões de reais em 2014<sup>38</sup>. Por isso torna-se fundamental, num processo de reversão, desvencilhar-se de qualquer pompa de respeitabilidade, de qualquer covardia travestida de levar-se-a-sério-demais para recolocar em questão o que foi, e ainda é, a quadrinhofilia, o motor que, na busca de aceitação social, criou novas regras para uma condição mais tranquila. Por esta razão soa adequado concluir com o breve comentário do texto de Moacy Cirne publicado no livro *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*, do inverno de 2013. Cirne, que faleceria em janeiro de 2014, talvez tenha neste texto sua última palavra escrita sobre quadrinhos publicada. Numa poética descrição carregada de nostalgia sobre Caicó dos anos 1950, Cirne comenta que foi uma escolha enveredar-se para a semiologia, o marxismo e a estética em vez da “crônica social de um colecionador” – mas que este ainda estava lá. É nestes últimos escritos do velho poeta, reconciliados com uma tradição aparentemente cindida, que a quadrinhofilia parece encontrar sua liberdade última.

#### 4.4 A ARTE DO EROTISMO

Claudia Christiani é uma bela e recatada dama; um tanto frígida talvez, ela é esposa de um advogado bem-sucedido. Na alta sociedade, o impecável casal ocupa uma posição rígida. Mas tudo muda. Um dia um velho e feio apaixonado por Claudia, o Dr. Fez, inventa um controle remoto capaz de instigar os desejos sexuais mais rompantes em uma pessoa – por meio de um mero “clic”. Esta é a história de *Clic*, de Milo Manara, que em quatro episódios, publicados em 1983, 1991, 1994 e 2001, narra as desventuras sexuais de Claudia Christiani transando com pessoas (e não só) antes incogitáveis em lugares inapropriados e das maneiras mais escandalosas. Há orgias, exibicionismo, fetichismo, voyeurismo, sadomasoquismo e, mais discretamente, incesto, zoofilia, coprofilia e coprofagia. Da mesma forma há o deboche da bem comportada alta burguesia, da grande mídia, das religiões e do meio político: todos os lugares que propagam uma “decência” e que são os primei-

---

38 “Original do Tintin é vendido a 2,5 milhões de euros, recorde para HQ.” Disponível em <[http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/05/24/interna\\_diversao\\_arte,429215/original-do-tintin-e-vendido-a-2-5-milhoes-de-euros-recorde-para-hq.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/05/24/interna_diversao_arte,429215/original-do-tintin-e-vendido-a-2-5-milhoes-de-euros-recorde-para-hq.shtml)>



Fig. 63 - *Clic* de Milo Manara (2010: 112).

ros a foder com alguém – parece nos dizer *Clic*. Porém, um ponto concentra todas as formas de erotismo: trata-se do ânus, ou melhor, do cu. Não se trata somente de sexo anal porque não é preciso alguém colocando o pênis, o dedo ou a língua em um cu. É possível ser mais criativo ou autossuficiente do que isso, como fazer graça ao enfiar ali o caule de um buquê de rosas diante de um grupo de freiras, colocar uma vela numa festa de aniversário ou ainda injetar por uma bomba poções indígenas que conferem clarividência xamânica. Há também a prática de *fisting*, onde é razoável penetrar um antebraço inteiro no cu. Sobre isso há uma sequência em particular, ao fim do segundo episódio, onde Claudia, transando no parapeito do terraço de um arranha-céu, à vista de todos, pede que seu parceiro a solte para que ela caia enquanto estiver gozando. Em virtude da recusa dele, eles passam para o *fisting* – entre gemidos, Claudia diz “acho que meu caminho leva à santidade porque eu já começo a me sentir meio santa”.

Georges Bataille (2013b) diz que o erotismo é a aprovação da vida até na morte. Na medida em que somos seres descontínuos, individualizados, separados radicalmente por um abismo – em suma, possuidores de uma descontinuidade –, a morte, enquanto experiência limite, é o que nos lança na continuidade, no rompimento de nosso ser, já que nosso corpo sem vida não pertence mais ao indivíduo que fomos. Esse processo de passagem é inerentemente violento, pois suspende a condição do ser desarticulando distinções, colocando sempre em perigo o descontínuo. No entanto, ao passo que suportamos mal nossa descontinuidade em sentimentos como vazio, solidão ou acaso, procuramos formas de atingir uma continuidade, uma que faça de cada onda parte de um oceano. A vontade de não fechamento em si mesmo chama-se erotismo, onde, perante a intransponibilidade do abismo, cabe-nos somente a sua contemplação conjunta. Bataille identifica três tipos de erotismo: o erotismo dos corpos, o erotismo dos corações e o erotismo sagrado. O primeiro trata-se da violação de posse do próprio corpo, de sua indistinção, quando dois ou mais se entregam reciprocamente a uma sensação de dissolução; o segundo, mais violento, lida com as grandes paixões, o sentimento de que o amado traz a bem-vinda continuidade ao ser, e que sem ele, o sofrimento da descontinuidade torna-se duríssimo, podendo chegar ao assassinato do amado ou suicídio do próprio amante, restabelecendo uma continuidade perturbada; por fim, o terceiro equivale ao encontro de uma continuidade maior no sagrado, na graça, na mística, no divino, de maneira que os (auto) sacrifícios oferecidos aos deuses revelem na sensação daqueles que participam uma continuidade perante a aniquilação de um ser descontínuo. Por isso o erotismo é a aprovação da vida até na morte, pois o erotismo abre-se para a morte enquanto jogo que a desafia, confinando com a violência, seja ela no ponto onde ainda se pode salvaguardar uma descontinuidade, seja onde isto está desejosamente perdido para sempre.

Em *Clic*, assistimos ao encontro do erotismo sagrado e dos corpos, sendo o cu o lugar por onde uma violenta continuidade acontece. Ainda no primeiro episódio, somos informados, perto do final, que o simplório controle, com apenas ON e OFF, MIN e MAX, é uma fraude. Ele não exerce, a rigor, nenhuma influência sobre Claudia. Mas essa informação vem tarde demais. Já no primeiro uso do controle, Claudia, sozinha no vestiário começou a se masturbar e, assim que o Dr. Fez colocou a potência no máximo, enfiou seu indicador no próprio cu. Mais tarde, no cinema, ao lado do seu marido, Claudia seduz um estranho, terminando com uma curra pública, onde o marido, apesar do protesto, gozou ao ver a esposa daquele jeito. Já no final do segundo episódio, quando Claudia pede para ser jogada do

arranha-céu enquanto goza e depois se sente uma santa durante o *fisting*, a articulação religiosa entre penetração anal e sacrifício se dá a ponto de ser a tônica do terceiro. É neste que vemos uma seita que pratica o prolongamento pré-orgasmático de forma a perpetuamente evitar o ápice, assim como conhecemos Anna Rita que, por meio de um enema de ervas indígenas, como na ritualística maia, torna-se clarividente; também vemos Claudia que, levada pelo vilão da história a Serra Pelada no objetivo de ser violentamente estuprada por centenas de homens, acaba, na exibição de sua vagina entumecida, sendo reverenciada, com dois homens carregado-a nua, de pernas abertas, e todos os outros tirando seus chapéus e curvando-se. No quarto episódio, uma outra passagem marcante: retirada no Convento do Divino Espasmo, Claudia, lutando contra sua fúria erótica, acaba sendo novamente vítima do “clic”, arrancando suas roupas diante das freias e padres e enfiando o caule de um buquê de rosas vermelhas no cu. No último quadrinho do quarto episódio, o que encerra toda a série, Claudia ganha o próprio controle. Não se sabe o que ela fará, pois ainda no final do segundo episódio ela já o havia jogado fora uma vez.

O controle “clic” é uma metáfora da passagem violenta para a continuidade colocada em jogo pelo erotismo. Diante de um prazer súbito, Claudia coloca-se nas situações mais vexatórias simplesmente porque perdeu a posse de si. Sua individualidade perde-se, desconfigura-se por meio de um prazer que a despersonaliza, torna-a apenas a manifestação de um corpo atravessado por desejo e que encontra ressonância nos corpos alheios. Mais do que isso, ao fazer dos objetos o seu prazer,

Claudia também se torna um objeto, adentrando a sinuosidade da vida como em um desenho animado onde o personagem, ao sentir um delicioso aroma, flutua seguindo as mesmas curvas da fumaça, o que perturba a fronteira de onde termina o sujeito e começa o objeto. Por consequência, esta continuidade, que é vislumbrada nas curvas de Claudia, é percebida pelos seres descontinuos, reconhecendo-a como uma espécie de santa em Serra Pelada, assim como ela, ao dizer-se santa ou fazer graça com um buquê no cu diante de

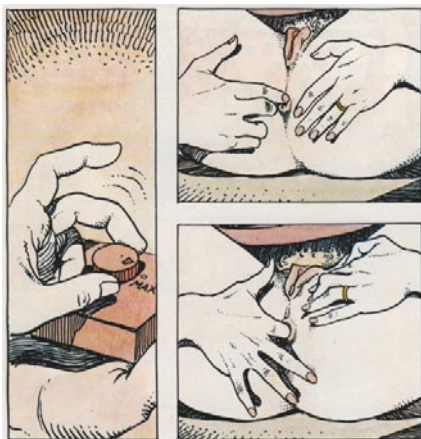


Fig. 64 - *Clic* de Milo Manara (2010: 112).



pessoas castas. Talvez essa seja a razão oculta que faz Claudia querer fugir da seita do prazer pré-orgasmático, pois a ela não interessa salvar sua descontinuidade diante do gozo final, aquele mesmo durante o qual ela pede para ser jogada para a morte do alto de um arranha-céu. Assim, se Anna Rita pelo cu entra em continuidade quando faz do tempo um todo contínuo, e por isso consegue ver o futuro, Claudia faz do cu o ato erótico de sua própria morte continuamente.

A escolha do cu como esse ponto de passagem não só é uma metáfora biológica, como também psicológica. Segundo Freud (1996), o prazer anal aparece ainda na primeira infância, sendo o ato de reter as fezes para excretá-las em um momento julgado apropriado o nosso primeiríssimo ato de autocontrole – de poder sobre si mesmo perante os outros. Desta maneira, saber ter controle de seu próprio cu traz consequências como a afirmação de uma identidade – eu controlo meu corpo e o meu corpo é o que eu sou – e, ao mesmo tempo, a incursão positiva na vida social – ou seja, os pais aplaudem seu filho por tornar-se civilizado e não fazer mais cocô nas calças. Em suma, reter o cocô (e o xixi também) é um profundo processo de descobrimento de poder. Não por acaso, nossas metáforas de poder, ou de perda dele, são tais como “cagaram na minha cabeça”, “levei uma mijada”, “fiz uma tremenda merda”, “fiquei com o cu na mão” etc. Seguindo essa lógica, o cu descontrolado torna-se uma transgressão ao interdito, ao proibido, o cu desfuncionalizado conduz a uma experiência interior em que não existe mais o eu. O corpo que antes definia a individualidade agora se mescla com o outro – consigo mesmo, outra pessoa ou coisa, tanto faz – atingindo um estado indiscernível de conjunção, o ápice de integração semiabsoluta. Absoluta mesmo, só a morte, mas o que interessa à narrativa de Clic não é ela, e sim a forma como o erotismo a coloca em jogo o tempo todo<sup>39</sup>.

Os quadrinhos eróticos até os anos 1960 eram, em sua grande maioria, publicações marginais. Por outro lado é possível dizer que os quadrinhos, principalmente depois dos anos 1930, sempre foram alguma coisa erótica, afinal, as mulheres e homens fatais de Raymond e Caniff, ou os atléticos super-heróis de roupas justíssimas ou pouca roupa, como *Superman* e *Mulher-Maravilha*, eram uma forma de seduzir o público. Em direção ao cartunesco, a sensual *Betty Boop* também teria sua versão em quadrinhos

---

39 O aprofundamento de uma “teoria do cu”, em particular, foge ao escopo desta tese, mas estas considerações encontram suporte em distintos ensaios de Freud, como *Três ensaios sobre a teoria da psicanálise*, de 1905, e *Sobre transformações dos instintos, em particular no erotismo anal*, de 1917, assim como em Pierre Klossowski no texto *O filósofo celerado*.





Fig. 65 - *Brenda Starr* comic book n°1, 1947.



Fig. 66 - *Lady Oscar - A rosa de Versalhes* n°2 de Riyoko Ikeda, 1972.

publicada entre 1934-37. Também era comum aos quadrinhos de crime e horror revestirem-se de erotismo, com alguma moça voluptuosa amarrada, submissa e com trajes rasgados – algo que já aparecia, com maior discrição, nos quadrinhos de super-heróis. A masculinização dos quadrinhos, sobretudo ocidentais, propiciou a predominância de histórias de mulheres sensuais, embora isso não fosse necessariamente exemplo de submissão, como é o caso da repórter-aventureira *Brenda Starr*, da quadrinista Dale Messick, de 1940. Isso mudaria nos quadrinhos japoneses a partir da consolidação de mangakás mulheres na produção de *mangás shoujo* nos anos 1970. Como consequência a essa abertura para sensibilidades diferentes, surgiriam os *shōnen'ai*, história de amor entre meninos, relações sutis, insinuadas, mas que às vezes chega ao ato sexual. Por sua vez, se tornariam populares nos anos 1980 as *rorikon*, “complexo de Lolita”, histórias para meninos de meninas pubescentes menores de idade em situações de nudez ou sexo (GRAVETT, 2006).

Contudo, curiosamente, a maioria das HQs eróticas dos primeiros dois terços do século XX, as mais perpetuadas pela historiografia dos quadrinhos, está proporcionalmente conectada a eventos como guerras, crises econômicas ou ditaduras. Jane, de Norman Pett, uma tira onde a voluptuosa loira do título sempre acaba semi ou completamente nua, foi publicada a partir de

1932 no tabloide britânico *Daily Mirror*, tornando-se bastante popular durante a segunda guerra mundial. Ela inspiraria *Male Call*, de Milton Caniff, que saiu de 1943 a 46, contando o dia-a-dia de uma base militar na China com a presença da sempre sedutora e discrepantemente elegante Miss Lace. Veiculada somente entre militares, *Male Call* fez parte do esforço americano da 2ª Guerra. Moya (1969) diz que *Male Call* também atendia ao estímulo da masturbação para evitar tendências homossexuais entre os soldados. A prática de quadrinhos eróticos restritos a militares nos EUA também ocorreu durante a guerra do Vietnã, com *Sally Forth*, a recruta que sempre acaba nua, de 1968, e *Cannon*, com o protagonista John Cannon, uma espécie de 007, em histórias com mulheres sedutoras, nuas, maquiavélicas e sob tortura, de 1969 – ambas de Wallace Wood. Da mesma forma, a crise econômica de 1929 parece ter sido um combustível importante para a popularidade das clandestinas e anônimas *Tijuana Bibles*, paródias pornográficas em quadrinhos de tiras e filmes famosos da época. No Brasil, durante os anos 1950 a 1970 seriam populares (e muito copiados) os também ilegais “catecismos” de Carlos Zéfiro, histórias em quadrinhos eróticas. As tramas, simplórias, serviam na sua maioria tão somente como pretexto para desenhar sexo. Também no Brasil, durante o regime militar seriam marcantes os quadrinhos eróticos da editora Edrel, de São Paulo, do final dos anos 1960 até a metade dos anos 70 e da Grafipar, de Curitiba, de 1977. Claudio Seto, que publicou por ambas sua *Maria Erótica*, teve a revista recolhida pela polícia ainda pela Edrel em 1971 (JUNIOR, 2010).



Fig. 67 - *Male Call* de Milton Caniff.

Para continuarmos com Bataille, torna-se significativo como muito do erotismo nos quadrinhos apareceu em épocas em que a morte ou a perda da posse de si ocasionada por guerras, crises econômicas ou ditaduras deram a tônica de uma sensibilidade social. É preciso considerar que eventos como

estes se operam de forma complexa: na medida em que estimulam um sentimento de continuidade (uma sociedade preparada para a guerra, uma comunidade diante de um fracasso econômico, um coletivo obrigado a se alinhar com um regime), delegam ao humano uma descontinuidade de qualquer outra coisa que não seja aquela exigida de sua função social (de soldado, de consumidor-contribuinte, de cidadão de bem). Com isso, o recalque do próprio corpo encontra canais violentos de passagem de sua afirmação. Por essa razão os quadrinhos eróticos parecem ter sido **úteis** até certo ponto como manutenção de um estado social, porém continuavam sendo consideravelmente marginais, pois não podiam fazer essa utilidade encontrar sua própria perda, sua própria transgressão continuada da sensibilidade. O erotismo nos quadrinhos, e não somente neles, foi um mal necessário, vigiado de perto, em épocas de força maior.

Porém, com os quadrinhos eróticos de pretensões artísticas surgidos nos anos 1960 na França, teríamos talvez a imagem de uma exceção. A figura principal neste acontecimento é o belga Éric Losfeld. Editor de centenas de livros publicados na França nos anos 1950, 60 e 70, Losfeld publicou autores como Sade, Sacher-Masoch, Duchamp, além de ter sido, em 1959, o editor original do romance erótico *Emmanuelle* e, em 1961, da revista *La Brèche*, de André Breton. No início de sua carreira, Losfeld trabalhou com o editor François Di Dio que, em 1950, lançaria *Justine* de Sade, com prefácio de Bataille. Tanto o erotismo quanto o surrealismo acompanham a trajetória de Losfeld, que ainda em 1953 seria o editor da revista de arte e literatura surrealista *Bizarre*. Em 1955, ele criaria sua editora mais longeva, Le Terrain Vague, embora posteriormente também editorasse pelo selo Éric Losfeld éditeur. Entretanto, foi pela Le Terrain Vague que Losfeld lançou, em 1964, a HQ *Barbarella*, de Jean-Claude Forest. Serializada dois anos antes na *V-Magazine*, *Barbarella* seria republicada como história fechada em álbum por Losfeld, que buscava driblar a lei de censura aos quadrinhos, criada em 1949, que condiciona toda HQ obrigatoriamente ao público infanto-juvenil, e por isso necessita de restrições. A elegante e fantástica história de uma moça aventureira semelhante a Bridget Bardot que, no longínquo século XL, pratica o sexo livre com homens, anjos e robôs-fornicadores, tornou-se um positivo escândalo na França, sendo banida e subsequentemente relançada com uma parcialmente vestida ao invés de nua heroína (MILLER, 2007). Com tamanha publicidade, *Barbarella* atrairia a atenção para o que se chamou de primeira HQ adulta francesa (COPERIE ET AL, 1970). Na esteira do sucesso, viria, em 1966, *As aventuras de Jodelle* (Pierre Bartier e Guy Peellaert); em 1967, *Saga de Xam* (Jean Rollin e Nicolas Devill) e *Scarlett Dream*

(Robert Gigi e Claude Moliterni); em 1968, *Pravda la survireuse* (Guy Peellaert e Pascal Thomas) e *Epoxy* (Jean Vam Hamme e Paul Cuvelier); em 1969, a italiana *Valentina* (Guido Crepax) e a americana *As aventuras de Phoebe Zeit-Geist* (Michael O'Donoghue e Frank Springer); em 1970, *Xiris* (Serge San Juan); e, em 1972, *Lolly-Strip* (Danie Dubos e Georges Pichard). Estes álbuns teriam em comum a prevalência de uma mulher sedutora como protagonista, histórias com alguma dose de absurdo e onirismo, o apreço por leiautes sofisticados, trabalho gráfico diferenciado ou alguma sintonia com vanguardas artísticas, além de, evidentemente, bastante erotismo.

Existe, pela própria característica dos quadrinhos, uma **promiscuidade do olhar** que é potencializada no erotismo. Diferentemente do cinema, onde uma sequência se dá por sucessão, nos quadrinhos, ainda que nossa leitura parta de uma sequencialidade, a simultaneidade dos quadros está constantemente sob nosso olhar.



Fig. 68 - *Barbarella* de Jean-Claude Forest (1969: 43).



Neste trecho de Barbarella, a bela heroína apela para um strip-tease de forma a distrair os guardas do rei para um ataque. Nós, que ainda estamos lendo o primeiro quadro onde ela não aparece, já temos, no nosso campo de visão, sua imagem seminua, do sensual abrir da blusa no segundo quadro, dela de costas com a parte de cima do corpo exposto à chuva no terceiro quadro, dos seios semicobertos no quarto quadro ou finalmente exibidos, ainda que de mais distante, no quinto. Da mesma forma, se estamos no ponto de leitura do último quadro da segunda tira, temos o prazer revivido do strip-tease já lido ainda em vista. A excitação, normal em qualquer narrativa erótica, sensivelmente se modifica pela simultaneidade dos quadros característica das histórias em quadrinhos.

Apesar de tudo, não é incomum o ataque do quão formulaico são estas publicações, de como elas arrojam para si o título de adultas por pegar aventuras de um absurdismo infantil e adicionar tão somente erotismo como filtragem. Com alguma validade, tais críticas cometem o erro de ignorar o grande mérito de Losfeld que foi sua abordagem estratégica do mundo da arte. Com a roupagem de vanguarda – ou seja, de violenta novidade –, de publicação forçosamente adulta, publicada em álbum de luxo para os parâmetros das revistas em quadrinhos, e por isso, coabitando o antes quase inexistente espaço das livrarias, Losfeld deu aos quadrinhos o privilégio da dúvida. No sentido contrário à incriminação prévia pelas campanhas antiquadrinhos nos anos 1950, Losfeld fez algo em parte parecido com Lichtenstein, reposicionando materiais prévios em lugares culturalmente prestigiados, sob outro acabamento, e – neste ponto está sua enorme diferença com o pintor americano – conduzindo um questionamento, um pôr-em-dúvida o status das histórias em quadrinhos pela ruptura violenta ao senso comum dos quadrinhos infantis através do erotismo. Está é a principal diferença do trabalho de Losfeld com outros quadrinhos eróticos que surgiram na mesma época, como *Little Annie Fanny* (Harvey Kurtzman e Will Elder), de 1962, *Modesty Blaise* (or Peter O'Donnell), de 1963, *Isabella* (Renzo Barbieri e Sandro Angiolini), de 1966, *Mirza* (Eugênio Colonnese), em 1967, *Vampirella* (Forrest J. Ackerman e Trina Robbins), de 1969, além dos comix underground e dos *fumetti neri* italianos<sup>40</sup>. Como legado, as publicações de Éric Losfeld impulsionaram

---

40 HQs em preto e branco em formatinho (12x17cm) com histórias policiais e de mistério, protagonizada por anti-heróis ou mesmo vilões realçados em situações de sadismo. Outra característica marcante é a obsessão pela letra K. O *fumetto nero* surge com *Diabolik*, de 1962, de Angela e Luciana Giussani, sendo acompanhado de outros títulos, como *Kriminal* e *Satanik*, ambos de 1964 e criados por Max Bunker e Magnus.

a publicação de quadrinhos no formato álbum (MILLER, 2007), abririam precedentes para editoras como a Futuropolis, de 1972, que se focaria no formato livro como local de valorização artística dos quadrinhos (MAZUR; DANNER, 2014), e produziria inúmeras HQs sucessoras, tão diversas como *Paulette* (Georges Wolinski e Georges Pichard), de 1971, *Druuna* (Paolo Serpieri), de 1985, *Lost Girls* (Alan Moore e Melinda Gebbie), de 2006, *Deus, essa gostosa* (Rafael Campos Rocha), de 2009, e – para retornarmos – a Claudia Christiani, de *Clic*.

Cabe notar, a arte de Manara não é nenhum consenso de artisticidade. Seu leiaute é bastante pragmático, os diálogos, sem grandes pretensões poéticas, na maioria das vezes cumprem o necessário de informação a eles delegado, e os rostos e corpos de suas mulheres são sempre muito parecidos. Ainda assim, Manara é publicado nas livrarias em edições de luxo por editoras de “arte em quadrinhos”. A herança de Éric Losfeld, portanto, traduz-se aos quadrinhos de hoje como a invenção de sua arte erótica, algo talvez comparável somente com a fotografia, já que a literatura erótica está longe de possuir a mesma legitimidade, e o cinema ainda está para decidir a diferença entre pornografia e erotismo, e se é possível assistir a Fellini, Godard ou Pasolini como expoentes do cinema erótico.

#### 4.4.1 Arte em quadrinhos

As histórias em quadrinhos publicadas por Losfeld são uma forma de morada das **Musas**. Para uma leitura da tradição grega um tanto romântica, as musas inspirariam a arte, inspiração esta associada à criação como aquele processo prévio, intervalar (como uma sarjeta) entre o desejo de arte e o objeto de arte. Todavia, é preciso considerar que não há ordem estabelecida, cronológica, que faz o desejo obrigatoriamente antever o objeto, assim como sequer há a impossibilidade de ambos coexistirem. Jean-Luc Nancy (2008) chama atenção para o templo das musas, o *mouseion*, local onde qualquer objeto, ao entrar, se converte automaticamente em “obras das Musas”. Por esta razão a criação (e, para uma correspondência teórica, chamemos também de invenção) produz arte não necessariamente por um rearranjo material, mas também pela capacidade que algo tem, em determinado momento, de se tornar arte. Foi o realismo, e depois dele outros como o dadaísmo, a Pop Art e o minimalismo, que investiram sobre estas misteriosas forças que fazem as Musas, no espaço e tempo do museu, inspirarem arte em quadros do qualquer, em *ready-mades* ou objetos simplórios.



Sejam as obras que forem, no museu elas estarão separadas de sua árvore, solo e clima, restando somente frutos que se fazem valer por sua beleza artística. Isto é, ao contrário de toda a potência em que as obras das musas – em que a arte – poderiam propiciar a desestabilização de qualidades, sobrarão somente a retidão, o cercado autonômico do museu. Por isso será inevitável, devido à separação, que esses frutos morram em pouco tempo. Porém, como dirá Nancy, a “morte guarda neles uma **sensualidade** inalterável” (2008: 70, tradução minha, grifo meu). Nancy não alude à sensualidade no seu significado corriqueiro, o sensual é da ordem do sensível assim como do sensato. Porém, isso de forma alguma exclui o erótico, não descarta que esta sensualidade, para retomarmos Bataille, possa ser aquela da continuidade capaz de romper a precária descontinuidade entre vida e arte. Por isso, é de se pensar se o que restou, fruto do trabalho de Losfeld, tenha sido a semeadura nas histórias em quadrinhos de uma nova morada das Musas – Barbarella, Jodelle, Valentina e outras, todas elas, sobrevivências de musas de outro tempo postas em uma nova, violenta e sensual continuidade na indefinição da arte em quadrinhos. Este é o ponto: as musas dos quadrinhos inventaram em vida a arte das HQs, fizeram sua morada e recolheram frutos ali mesmo, longe do templo canônico e das distinções esclarecidas – e nisso pesem todas as trapaças e estratégias baixas, pois mesmo estas, ou principalmente estas, compõem a criação da arte, a sua invenção.

Mas, ao contrário das musas de outrora, o erotismo é um elemento crucial nestas musas em quadrinhos. Talvez elas sejam só metade musas, sendo também parte **mênades**. O entorpecimento erótico, do corpo que diz sim sem reservas, próprio das adoradoras de Dionísio, encontra a continuidade proposta por Bataille enquanto um fluxo que as faz perder o controle de si. O perigo, como sempre, é o prazer máximo consumado na própria morte. Aby Warburg (apud DIDI-HUBERMAN, 2013) perceberia que estas mênades sobreviveram à arte sacra, personificando-se nas mulheres suplicantes, desesperadas, vítimas de um sofri-

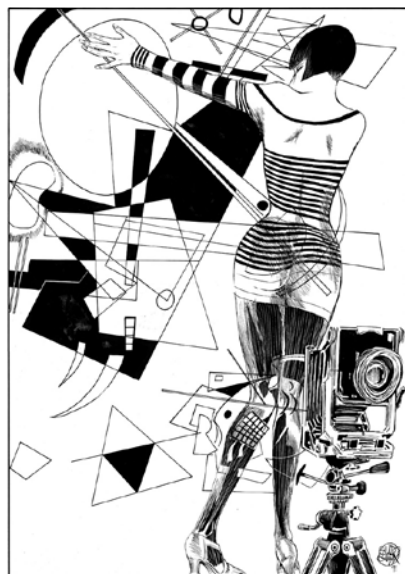


Fig. 69 - *Valentina* de Guido Crepax.

mento próximo da morte. Diante da morte na cruz do Deus-Filho, os gestos violentos, convulsivos, no limite do próprio colapso dessas mulheres, põem, mais uma vez, o erotismo em jogo. Com seus corpos a serviço da perda de si, no encontro com a morte, e por isso mesmo, a continuidade de Deus pela via do sagrado, elas atingem o mais intenso estado erótico – o que carrega de sentido o sobrenome Christiani da Claudia de Manara. Neste ponto, Dionísio parece uma espécie de estranho conciliador – justo ele! – entre Eros e Tânato na medida em que põe em encontro os extremos de uma energia vital relacionada ao erotismo. Assim, Dionísio faz do erotismo e da morte uma abertura indefinível que excede qualquer descontinuidade, ou seja, excede qualquer início e fim, alto e baixo, singular e plural, que por meio de uma experiência tão ampla pode ser contemplada apenas como um processo nunca encerrado.

Gilles Deleuze (1999) coloca que existe uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Não se trata apenas de uma arte que resista ao tempo – como aquela de que os museus, bibliotecas e colecionadores se ocupam –, mas que resista ao significado, à utilidade, à função, em suma, ao conceito. Jean-Luc Godard (1993) parece seguir um caminho semelhante, quando faz distinções entre cultura e arte.

Pois há uma regra e uma exceção. Cultura é a regra. E arte a exceção. Todos falam a regra: cigarro, computador, camisetas, TV, turismo, guerra. Ninguém fala a exceção. Ela não é dita, é escrita: Flaubert, Dostoiévski. É composta: Gershwin, Mozart. É pintada: Cézanne, Vermeer. É filmada: Antonioni, Vigo. Ou é vivida, e se torna a arte de viver: Srebrenica, Mostar, Sarajevo. A regra quer a morte da exceção.(...) Quando for hora de fechar o livro, eu não terei arrependimentos. Eu vi tantos viverem tão mal, e tantos morrerem tão bem. (JE VOUS, 1993).

Novamente resistência, sobretudo à linguagem. Enquanto exceção, a arte escapa ao discurso da arte. Com isso, toda vez que se fala de arte, a ela se perde, como numa terapia onde só se consegue falar de uma situação traumática a partir de rodeios, detalhes circulares, elementos periféricos que são atraídos pela gravidade do acontecimento sem palavra. Esta experiência de exceção, no limite de uma vida inqualificável, reitera a ameaça que a arte invariavelmente será a um mundo que cultiva regras. Godard, portanto, apela para um fundamento indomesticável da arte, sendo que sua exceção, quando vencida pela regra, sacrifica sua própria artisticidade junto. Por sua vez,

Nancy (2008) chama atenção para o pensamento de que a essência da arte é não ter essência. Ele nomeia como o singular plural da arte, a tensão entre o singular da criação artística e o plural das realizações técnicas (literatura, pintura, cinema, quadrinhos etc). Esta tensão, entre o sublime e o técnico, carecendo de qualquer conceito, é o que será a arte. Nesse sentido, a arte é uma espécie de *assemblage* de uma heterogeneidade radical por um princípio organizador ausente de um organismo, de um corpo conciso.

Nada é mais um corpo que o corpo da arte enquanto corpo estendido, estirado e intensificado, levado aos seus extremos: uma vez mais, o corpo como unidade de sentido em todos os sentidos e produtor de seu sentido ao ser exposto (ex-posto e expelado); o corpo como a diferença fora de si, da unidade em si de uma “alma” (de um “sujeito”). (NANCY, 2008: 140, tradução minha).

Neste aspecto, precisamente, podemos encontrar um paralelo com o erotismo. O corpo, nos termos de Nancy, é uma vitalidade principal, mas que só chega ao entendimento como algo externo, diferencial. O corpo, o **nosso** corpo, do qual falamos na terceira pessoa como se pudéssemos sair dele, como se ele estivesse como um acessório ao nosso ser, e que por isso restasse sozinho diante de nossa morte. Por isso, o corpo ainda **resiste**, pois, na mesma proporção em que não existe maneira de subtraí-lo, ele aparece ao ser como excedente, uma força vital que em um único gesto sustenta o ser e o ameaça com sua existência – com **ele**, o corpo, podendo incorrer (pela contrariedade, pelo prazer, pela morte) na destruição do **eu**, operando não uma substituição de um **eu, corpo**, mas a supressão da própria linguagem que engendra um **eu**. Esta experiência que se dá pela impermanência, poderíamos chamar de erotismo, mas estamos falando de arte, do corpo que opera uma exceção constante a toda regra, e que parece ser o que temos de mais íntimo, embora dele apareçam apenas os vestígios externos de sua resistência. Para Bataille (2013b) a poesia também pode nos conduzir à indistinção, à confusão dos objetos distintos, à eternidade pela morte e pela morte à continuidade. Como diante disto distinguir onde termina o erotismo e começa a arte?

Sejam elas metade musas, metade mênades, as mulheres de Losfeld habitam uma região pouco clara entre arte e erotismo. Uma potência da exceção que perturba a regra, forçando rearranjos como a desestabilização sociocultural dos quadrinhos. Esta mesma exceção surgirá nas exposições, nos autores, na escrita a respeito das HQs, e eventualmente sofrerá pressões

para se reger na definição artística dos quadrinhos, no determinismo de autor, na quadrinhofilia negadora de sua relação erótica. Como é possível ver, o pensar a arte em quadrinhos não se encerra neste capítulo, sequer teria como. Porém outros tópicos serão importantes para entender como a artisticidade das HQs está proporcionalmente ligada às sarjetas, aos estreitos espaços de abertura que não agenciam um ganho (ou uma perda), mas somente uma busca incessante, potencialmente incessante.



## 5 O TRAÇO NARRATIVO

Nesta história das histórias em quadrinhos até agora contada, dois assuntos vieram à tona em diferentes momentos e sempre de forma ruidosa. Trata-se da relação entre imagem e texto, do suposto “hibridismo” das HQs, e da cara narratividade, característica esta entendida como fundamental e que seria posta em cheque a partir dos anos 1960, ganhando força no século XXI. Estas duas questões, sintetizadas nas palavras **imagem-texto** e **narrativa**, longe de serem pontos pacíficos, muitas vezes são utilizadas como a heroína Kitty Pryde, que de tão transparente consegue eventualmente caminhar sobre o ar. Firmam-se concepções de aspectos aparentemente translúcidos, tão simples, tão óbvias que sequer precisamos restituir sua opaca notoriedade. É na problematização histórica e na reconsideração conceitual do que estas duas concepções imprimem ao corpo das histórias em quadrinhos que este capítulo se dedica.

### 5.1 IMAGETEXTO, TEXTIMAGEM

A polarização nas questões sobre a relação imagem-texto ocorre entre aqueles que afirmam existir um hibridismo radical definidor dos quadrinhos e aqueles que o descartam por diferentes motivos. Neste ponto, muitas invenções dos quadrinhos estão em jogo. Aqueles que apelam para a existência de uma natureza híbrida muitas vezes o fazem para ressaltar uma característica supostamente própria – e, por isso, digna de nota – das HQs, de modo a imprimir uma sofisticação. A estes foge o fato de que jornais, cartazes, poesia concreta, videogames ou mesmo cinema (numa experiência tão pouco debatida que é a especção de um filme legendado) são reconhecidamente “híbridos” – isto só para citar alguns. Da mesma forma, o argumento do hibridismo é utilizado para explicar a recusa da legitimação cultural e da valorização artística das HQs. Groensteen (2009) aponta que a natureza híbrida dos quadrinhos foi um dos principais fatores da sua histórica baixa

autoestima<sup>1</sup>. Esta nota tem como base a “ideologia da pureza” lançada por Lessing em seu *Laocoonte ou Sobre os limites da pintura e da poesia*, de 1766. A distinção categórica entre visual e verbal, ou entre temporal e espacial, de forma a purificar a pintura e a poesia para que estas, em sua autonomia, possam atingir seu próprio desenvolvimento, teria legado a uma arte mista, como os quadrinhos, uma estética corrompida. Contudo, estes pressupostos de Lessing, tão somente imperativos morais, como nos diz W. J. T. Mitchell (2009), talvez não fossem tão decisivos como Groensteen faz parecer. É Beaty (2012) que o contesta ao lembrar o hibridismo presente também na ópera e no balé, reforçando o argumento de que a explicação está menos no formal e mais no social, afinal é compreensível que uma poplular- resca diversão publicada em jornais não obtivesse o mesmo glamour de um espetáculo ligeiramente caro para uma plateia mais restrita<sup>2</sup>.

Seja como for, o que tais confrontações deixam em aberto é a influência que esse tal hibridismo entre texto e imagem tem para as histórias em quadrinhos. Por isso ocorrerá uma reação que Hannah Miodrag (2013) identifica como contraditória: o reconhecimento de um hibridismo que não faz diferença na maneira coesa como os quadrinhos são lidos/vistos. Fica a pergunta: ao presumir-se que existe uma interação, ou seja, que existem dois ou mais registros em jogo, qual o sentido de ignorar as distinções que justamente atribuem elementos distintos no interior das HQs? A resposta a essa ignorância estratégica que misteriosamente faz dois serem iguais a um, segundo Miodrag, esconde o receio de que se dê munição para o argumento de que os quadrinhos são apenas a soma de prosa literária com arte gráfica, narrativa com decoração, ou qualquer outro amontoado de características que elimine uma tão almejada essência distintiva das HQs. Em parte, disto surge a concepção de “linguagem dos quadrinhos”, como meio de unificar, exibir uma fala autônoma, que somente às HQs é dado o poder de falar. A análise

- 
- 1 Groensteen enumera quatro fatores do baixo prestígio dos quadrinhos: (1) sua natureza híbrida; (2) suas ambições narrativas que o condicionaram ao status de subliteratura; (3) conexão com a pouca estimada tradição das artes visuais que é a caricatura; (4) o culto à infância.
  - 2 Neste mesmo raciocínio, é possível também desconfiar do item 3 de Groensteen, pois não é preciso muito esforço para ver em Picasso – que segundo se repete por aí, gostava muito de quadrinhos – a arte de um caricaturista, não de jornais, mas de galerias e museus. O item 4, sob melhor argumento é mais consistente. Groensteen alude a dicionários dos séculos XIX e XX que definem a criança como o mais baixo intelecto do estrato social, de forma que aquilo que a contenta evidentemente está longe de ser de natureza superior. O item 2 será melhor discutido ao longo deste capítulo.



de uma suposta “linguagem dos quadrinhos” ficará para o próximo capítulo, neste momento interessa perceber que mais importante do que a indagação, se existem distinções, é a investigação de como elas são percebidas e, principalmente, o que produz tal percepção.

Ocorre algo curioso com a análise dos quadrinhos, talvez de menor importância, mas que ajuda a desestabilizar algumas impressões. David Carrier (2000) compara a relação texto-imagem dos quadrinhos como a escultura do Hermafrodita, parte da coleção Borghese, exposta no Louvre. Segundo ele, com esta escultura, existe uma espécie de experiência desconcertante, excitante e/ou ameaçadora, de modo que, independentemente da pessoa do apreciador, o afeto reside na capacidade de trair categorias distintivas que dão chão à normalidade. “Daí a fascinação com, e medo de, cross-dressing, androgenia, pessoas ‘mestiças’, quadrinhos, e outras formas de inter-valências” (CARRIER, 2000: 71, tradução minha). Já Miodrag (2013), ao falar de como a linguagem pode delinear a sensibilidade, sendo esta posta em jogo pela relação texto-imagem nos quadrinhos, menciona Judith Butler e as questões de gênero. Questões estas que seriam levantadas publicamente no Brasil nos últimos anos pelo quadrinista Laerte Coutinho, que inicialmente se assumiu cross-dresser, depois se engajou na causa transgênero e fez uma resenha em quadrinhos do livro *Judith Butler e a Teoria Queer*, de Sara Salih. Além disso, Laerte publica desde 2008 a tirinha *Manual do Minotauro*. Sem um personagem fixo, o *Manual* apresenta diferentes histórias, misturando humor, sátira política, autobiografia, fabulação e abstracionismo, sem se prender a um tema ou gênero específico. Porém, existe certa predominância poética sobre a mudança, não a romântica, que faz, em um passe de mágica, o sapo virar príncipe, mas aquela que está ainda em processo, prendendo-se no momento em que aquele corpo não é mais exatamente um sapo, mas também não é um príncipe ainda. Isso faz surgir corpos impermanentes, que deslocam partes, causam estranhamento, mesmo que bem-humorado.



Fig. 70 - *Manual do Minotauro* de Laerte (2014).

É o caso da tira de 08 de agosto de 2014, na qual um homem velho, careca, de grossa barba branca e óculos escuros, o que pode evidenciar cegueira, mostra seus olhos no lugar dos mamilos e nos desafia a mostrar sua boca no lugar da genitália. Não existe, nestes quatro momentos a marcação dos quadros, embora há muito suavemente uma textura escurecida que separa cada um. A cor rosada que demarca a pele não segue exatamente o contorno do traço, algo que dá a ela fluidez, uma espécie de segunda camada de desenho, e talvez impulsione ainda mais a sensação de deslocamento. Outra característica, nada incomum, mas digna de nota neste momento, é a ausência de balões ainda que reconheçamos a fala como sendo do personagem. Robert C. Harvey (2009), um dos defensores da articulação texto-imagem como o radical dos quadrinhos, argumenta que a integração do texto com a imagem ocorreu em virtude do humor, pois a piada se tornava mais coesa e certa a partir do momento em que o texto passasse a não ter mais a necessidade de descrever e, ainda que estivesse no rodapé do quadro, fosse dada aos personagens a possibilidade de falar.

O que as alusões ao hermafroditismo, mestiçagem, transgeneridade ou sobreposições têm a ver com o personagem que fala por si próprio como na tira de Laerte é a percepção de que a sarjeta entre a escrita e a figuração pode ser, ao contrário do que dizem, o mais forte vínculo de estabilidade diante de entremeios outros como partes do corpo fora do lugar, cores que não obedecem ao contorno ou balões e requadros ausentes. Em outras palavras, se existe um hibridismo, algo que coloca em interação ou junção dois elementos distintos, de forma ainda a deixar o rastro do que outrora foi dois, talvez este hibridismo esteja em outro lugar que não na relação texto-imagem. Porém, para seguirmos nesta hipótese, é preciso recuar um quadro para avançar dois.

Para argumentar a favor da relação texto-imagem como uma distinção inventada, Groensteen (2009) recorre a uma citação de Foucault sobre o caligrama, tradição milenar que “pretende apagar ludicamente as mais velhas oposições de nossa civilização alfabética: mostrar e nomear; figurar e dizer; reproduzir e articular; imitar e significar; olhar e ler” (FOUCAULT, 1988: 23). Desta forma, Groensteen acusa o hibridismo incômodo das HQs da invenção de uma cultura logocêntrica, de modo a resgatar a palavra grega *graphéin*, que significa “escrever” e também “pintar”, assim como a experiência chinesa e a japonesa onde o cursar do pincel une a escrita e o desenho pela mesma mão com o mesmo instrumento. W. J. T. Mitchell (2009: 118, tradução minha) complementa que não existe arte ou mídia pura, que todas combinam “diferentes códigos, convenções discursivas, canais, modos sensoriais e cognitivos”. O que costumeiramente sustenta estas argumentações é o caso

das onomatopeias nos quadrinhos. Cirne (1977), no apelo poético que lhe era comum, chama esta característica dos quadrinhos de “voltagem onomatopaica”: a intensidade com que palavras são revestidas de sua força gráfica, construindo uma sobreposição de convenções, seja do som motivado, seja de uma palavra estrangeira que se torna sinônimo de abstração sonora para outras culturas (como *click*, *bang*, *crash* etc). Nos anos 1960 houve um enorme interesse por onomatopeias, fosse pela Pop Art, com Ziraldo a elas se dedicando com *Zeróis*, pela academia com análises de Umberto Eco (2008), por um artigo de Naumin Aizen para a coletânea Shazam! ou pelo primeiro livro de Cirne sob o exclamativo nome *Bum!*. Isso levaria, principalmente a partir dos anos 1980, com os quadrinhos tornando-se massivamente “adultos”, a uma recusa por diferentes autores da onomatopeia como recurso criativo – Alan Moore e David Lloyd a evitaram por completo em *V de Vingança*<sup>3</sup>. A onomatopeia muitas vezes foi vista como mais um sinal da pobreza literária dos quadrinhos, onde até mesmo sons não podiam ficar no plano da mera sugestão, precisando ser explicitados da maneira mais espalhafatosa possível. Por outro lado, aqueles que queriam afirmar uma riqueza dos quadrinhos, davam-se ao trabalho de listar uma quantidade interminável de onomatopeias para evidenciar uma riqueza linguística e semântica. Por isso tudo, todos os bens e males encontravam-se na onomatopeia dos quadrinhos cumprindo parte de sua função indicial ao ser indício ela mesma de HQs – inclusive da reunião do texto e da imagem.

Porém, Miodrag (2013) sustenta o seguinte ponto: embora todo texto seja também uma inscrição gráfica, sua recepção e seu processamento não são os mesmos da imagem. Ela retoma a oposição de Saussure *langue/parole* para falar de texto e imagem. Segundo a autora, o texto é *langue*, existindo por unidades mínimas (morfemas), de modo que seus signos são **usados**. Já a imagem é *parole*, não possui unidades mínimas, somente contextuais, por tal razão seus signos são **criados**. Miodrag insiste que esta distinção, uma fricção entre o icônico e o simbólico, foge do interesse dos teóricos dos quadrinhos em parte por causa de uma “textofobia” que procura focar na supremacia da imagem, ou de sua iconicidade, evitando qualquer comparação com os livros ilustrados. Apesar de a autora em muito se opor a Scott McCloud, ela edifica sua distinção texto-imagem de forma muito semelhante à do autor da teoria em quadrinhos *Desvendando os quadrinhos*.

---

3 O que torna curioso, para a corrente que diz que a onomatopeia é uma compensação sonora, o fato de *V de Vingança* se utilizar, ao início do tomo dois, de partituras musicais.



Fig. 71 - *Desvendando os quadrinhos* de Scott McCloud (2005: 49).

Detemo-nos primeiramente na noção de imagem: “Imagens são informações recebidas. Ninguém precisa de educação formal pra ‘entender a mensagem’. Ela é instantânea. A escrita é informação percebida. É preciso conhecimento especializado pra decodificar os símbolos abstratos da linguagem” (MCCLOUD, 2005: 49). O autor sustenta a mesma categoria semiótica corrente da imagem como ícone, de maneira a entendê-la como uma afirmação imediata de outra coisa. Por isso, nada mais natural do que a imagem ser somente recebida, sem qualquer intervenção possível do seu espectador, afinal esse mesmo raciocínio entende que a realidade do ícone é imperativa. McCloud tenta levar isso mais longe, ao propor uma leitura do quadro de Magritte, *A traição das imagens*. Sua fácil solução para a frase “Isto não é um cachimbo” é: a imagem de um cachimbo não é um cachimbo, é um ícone.

Mas o que dizer da frase que nega o cachimbo? Para Foucault (1988), a interação imagem-texto do quadro – e desenho – de Magritte é mais complexa do que isso. Ele sugere que “a figura [retém] em si a paciência da escrita e que o texto [é] apenas uma representação desenhada” (Idem: 25). Por isso sua alusão ao caligrama, pois enquanto “no caligrama jogavam, um contra o outro, um ‘não dizer ainda’ e um ‘não mais representar’” (Idem: 28), em Magritte a imagem e o texto, certos do que mostram/dizem, apelam para a identificação por exclusão. Para Foucault, portanto, o caligrama lida acima de tudo com uma hesitação da ordem dos registros, de modo a desativar a distinção texto-imagem não por sua desconstrução, mas antes, na sua pré-construção de sentido. O caligrama é a sarjeta que separa o texto e a imagem na diagramação de uma página, lugar este onde acontecem “todas as relações de designação, de denominação, de descrição, de classificação. O caligrama reabsorveu esse interstício” (Idem: 33), de forma a explicitar não

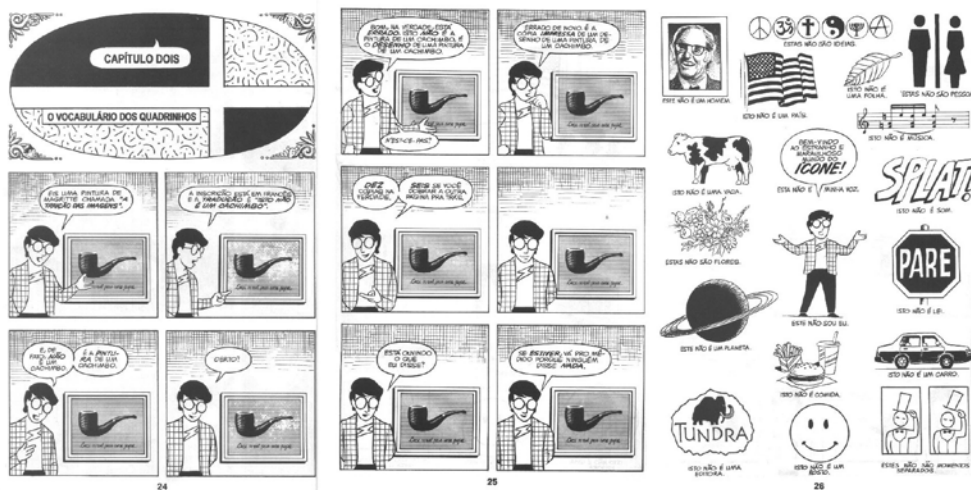


Fig. 72 - Desvendando os quadrinhos de Scott McCloud (2005: 24, 25, 26).

a indistinção da escrita e da figuração, mas de indefinir o que seguramente as dividia. É neste lugar obscuro, da distinção não mais esclarecida, que Magritte faz seu Cachimbo.

Segundo Foucault, dois princípios reinaram sobre a pintura ocidental do século XVI até o XX. “O primeiro afirma a separação entre representação gráfica (que implica a semelhança) e referência linguística (que a exclui)” (Idem: 39). Este princípio seria abolido por Paul Klee ao fazer do espaço uma incerteza entre tela e folha. “O segundo princípio que durante muito tempo regeu a pintura coloca a equivalência entre o fato de a semelhança e a afirmação de um laço representativo. [...] O essencial é que não se pode dissociar semelhança e afirmação” (Idem: 41, 42). A ruptura com isto seria feita por Kandinsky, pelo apagar da semelhança e do laço representativo com linhas, formas e cores dispostas como “coisas”. Magritte, por sua vez, jogaria de forma distinta com esses dois princípios. Primeiro, por tornar seu objeto a explicitação da sarjeta entre a escrita que nega o cachimbo e do desenho do cachimbo que desmente a frase subscrita, segundo, por opor à semelhança a similitude, não bastando o desenho de um cachimbo parecer um cachimbo, mas, pela confrontação, fazendo com que o desenho de um cachimbo se pareça com um cachimbo desenhado e que, ele próprio, pareça com a ideia de cachimbo.

A semelhança serve à representação, que reina sobre ela; a similitude serve à repetição, que corre através dela. A semelhança se ordena segundo o modelo que está encarregada de acompanhar e de fazer reconhecer; a similitude faz circular o simulacro como relação indefinida e reversível do similar ao similar. (FOUCAULT, 1988: 60-61)

Da mesma forma, os enunciados verbais serão não afirmativos, o que “isto não é um cachimbo” diz afirmativamente é o que ele parece dizer, é a aparência de uma afirmação que pode ser traidora ou só parecer assim ser. O próprio Magritte (apud FOUCAULT, 1988: 82-83) diria: “Existe, há algum tempo, uma curiosa primazia conferida ao ‘invisível’ através de uma literatura confusa, cujo interesse desaparece ao se observar que o visível pode ser escondido, mas que o invisível não esconde nada: pode ser conhecido ou ignorado, sem mais”. Não foi esta similitude do visível a obsessão de Andy Warhol? Da mesma forma, não seria a imagem reproduzida dos quadrinhos de Lichtenstein, sobretudo as onomatopeias, a aparência do que uma HQ pode parecer?

O que interessa para os quadrinhos em toda esta análise de Foucault sobre Magritte, além do fato de ele perturbar qualquer iconicidade simplista sobre o mesmo objeto evocado por McCloud, são dois tópicos precisos: a sarjeta entre a imagem e o texto, e a imagem da similitude na figuração. Referente ao primeiro tópico cabe uma breve análise do balão dos quadrinhos. Mitchell (2009) chama atenção para o fato de que no mundo pré-cartesiano, a fala representada nas iluminuras dava-se por meio de filactérios que emanavam mais dos gestos do que da boca, da mesma forma que eram tridimensionais. Já o balão dos quadrinhos, que decorre das caricaturas desde o século XVIII – particularmente populares na Inglaterra (GROENSTEEN, 2009) –, tem como característica o vínculo com a boca ou o pensamento – por meio de bolhas – em um espaço bidimensional. Esta “fantasmagórica emanção de um invisível interior” (MITCHELL, 2009: 117, tradução minha) não está desvinculada do sujeito do conhecimento cindido na modernidade, na qual a linguagem se destaca de uma ‘natureza humana’ para dela se assenhorar (ver capítulo 2.1). Como consequência, a imagem encontra sua função no ponto em que supostamente a linguagem declina, isto é, na representação afirmativa de sua substância icônica, e a linguagem, na condição cartesiana de pensamento do mundo, assume a decifração do segredo dos símbolos, dessa coisa misteriosa chamada palavra, tarefa esta que só pertencia a Deus, homens-santos e profetas. É precisamente aqui que o símbolo e o ícone nascem, de



modo a subdividir a responsabilidade sobre a verdade, seja ela a da escritura decifrada, seja ela da imagem observada. Por isso o balão sofreria problemas para se estabelecer nos quadrinhos do século XIX, afinal, de que jeito o observado, imobilizado pela sua apreensão plástica e translúcido pela sua figura, poderia discursar, articular-se como sujeito da fala? Ademais, como fazer tudo isso sem perder sua beleza, pelo menos quando a beleza interessa?

É preciso considerar que na modernidade, no momento em que coube à escrita (e à leitura) a iniciativa do descobrimento do mundo, a imagem, para não sucumbir diante de uma passividade sepulcral, precisou, pela arte, resgatar o **belo** como seu próprio termo de empoderamento, exigindo da contemporaneidade o critério de seu trabalho. Desta forma, se no medievo a imagem era **a palavra**, com a modernidade a imagem, desprovida de palavras, tinha no belo, fosse platônico, fosse aristotélico<sup>4</sup>, a exigência de sua sensibilidade; se pela teleologia medieval o belo está em Deus na pintura, com *A criação de Adão*, de Michelangelo, o belo está na pintura de Deus. Portanto, era de se esperar que um reencontro da palavra com a imagem fosse sinal de desconforto, de poderes ameaçados ao símbolo do conhecimento e ao ícone do belo. Smolderen (2014) chama atenção para esse desconforto, essa tensão traduzida nos quadrinhos, de maneira que a rispidez de um desenho que fala provavelmente fez com que as primeiras HQs declinassem a utilização de balões. Se na caricatura estavam em uso, os balões serviam muito mais ao absurdo, ao comentário sarcástico, ao humor de uma pirraça infantil que dá falas a imagens, vítimas imóveis de qualquer discurso a elas atribuídas. Não por acaso os balões, popularizados nos quadrinhos dos jornais americanos a partir de *Yellow Kid*, em 1896, avançariam sob a égide do humor, tendo com o *Gato Félix*, nos anos 1920, o exemplo mais famoso dessa autoconsciência debochada dos recursos das HQs. Nos anos 1930, quando os quadrinhos americanos aspiraram a um maior realismo e à seriedade suficiente de uma história de aventura, Hal Foster não usaria balões em seu *Príncipe Valente*, e Alex Raymond, depois de algum tempo, evitá-los-ia em seu *Flash Gordon*. Ainda assim, o balão persistiu como este objeto estranho, este algo bidimensional que costumeiramente é entendido como sobreposto à tridimensionalidade do desenho, dando a imagens estagnadas o movimento da fala.

---

4 O belo da perfeição platônica e o belo da técnica aristotélica são uma oposição de critérios conceituais ou mesmo de procedimentos, porém estão longe de compor um verdadeiro antagonismo quando se trata do ato de contemplar a pintura do renascimento ao romantismo. Pois a perfeição ideal ou a técnica criteriosa igualmente fomentam a contemplação, e por vezes se complementam.

Opondo ao que se chama “funções escritas” a privilégio de “funções verbais”, Groensteen (2007) entende que o balão está mais ligado à oralidade do cinema do que à escrita da literatura. Este argumento sustenta-se sobre a concepção do diálogo no cinema a serviço de uma equivalência técnica da naturalidade do mundo. Para tanto, Groensteen cita Christian Metz no comentário de que, ao contrário da imagem cinematográfica, que é bidimensional e precisa simular uma tridimensionalidade, o som não possui esta necessidade de conversão. O problema principal desta teorização, e ao mesmo tempo a força de sua estratégia, é a mesma que sustenta a definição de Groensteen sobre os quadrinhos como “solidariedade icônica”. Afinal, no instante em que as HQs se tornam uma “coisa” que se dá, sobretudo, pela iconicidade, é esperado que o som, ou melhor, a escrita, não seja enfatizada como aquela do símbolo, do arbitrário decifrado, mas do ícone da fala, da oralidade reproduzida, espelhada, como seria a do fonógrafo ocupado por um papagaio em 25 de outubro de 1896 em *The Yellow Kid*, imagem mítica do início dos balões (SMOLDEREN, 2014). Com isso, toda a potencialidade da escrita nas histórias em quadrinhos é delegada à funcionalidade de informação adicional de uma imagem icônica, e o balão torna-se apenas o invólucro desta conversão.

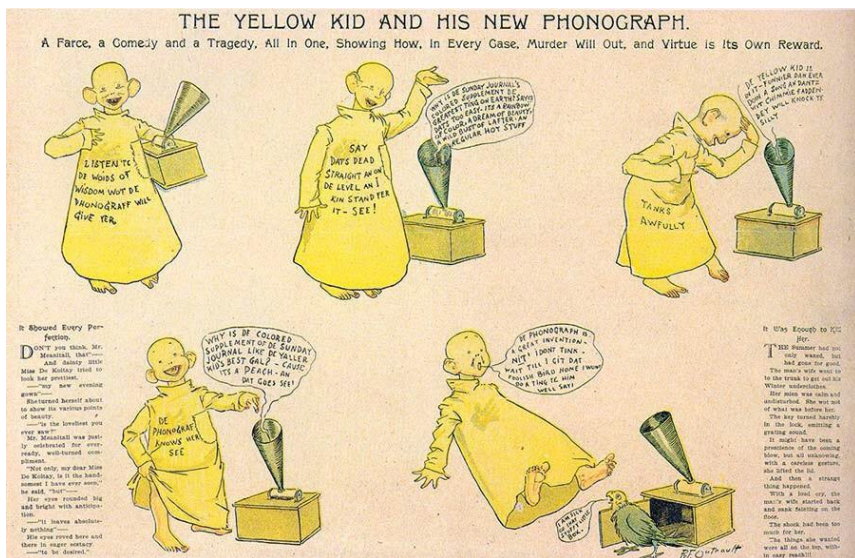


Fig. 73 - *The Yellow Kid and his new phonograph* de Richard F. Outcault, 1896.

O que toda análise do balão no contexto da história da disjunção entre o texto e a imagem nos mostrou foi algo diferente. Não se trata de um reducionismo a categorias semióticas de ícone ou símbolo, nem de uma operação – impossível – de retorno a uma experiência medieval. O balão, assim como o que Foucault identificou em Magritte, não é a supressão das diferenças, mas o desafio da igualdade dos distintos, a explicitação de uma sobrevivência, de uma sarjeta onde o texto e a imagem caem, cada uma de acordo com seu peso, sobre um registro que os põem eternamente na convivência tensa de seu limiar. Na tira de Laerte analisada não há a presença de um balão, porém isso pouco importa. O que esta ausência nos ajuda a perceber é que a sarjeta que o balão eventualmente dá à imagem está perfeitamente esticada ao corpo dos próprios quadrinhos de maneira que a distinção imagem-texto é posta enquanto **suporte**. Em outras palavras, não é que exista uma tensão entre a imagem e o texto nos quadrinhos, mas é esta tensão, a própria qualidade desta tensão, dada como assegurada, conhecida, certa para toda uma tradição acostumada com a separação histórica entre texto-imagem que dá chão para a história em quadrinhos. É a sarjeta distendida que dá suporte para que uma HQ possa, então, partir para a busca de outras formas de tensão e sobreposição, como aquelas descritas na tirinha do *Manual do Minotauro*. A relação texto-imagem, ela mesma uma fenda, pode ser uma morada caso se deseje trabalhar sobre o abismo. É este ponto um dos muitos em que os quadrinhos residem.

Com isso, o hibridismo deixa de existir na relação texto-imagem dos quadrinhos, precisamente porque não há duas heranças ou dois agentes em ação, mas o intervalo entre essas duas fronteiras pré-definidas exposto como suporte. Porém, resta a pergunta sobre se ainda existe algum outro tipo de relação por interação ou fusão, algo que poderíamos chamar de hibridismo nas HQs. Isto nos leva ao segundo tópico importante para esta análise: a similitude da figuração nos quadrinhos.

Na exposição da Socerlid de 1967, *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, apenas pelo título já se torna explícito o teor de sua proposta: a identificação dos quadrinhos como uma arte figurativa de texto-imagem – mais especificamente, herdeira da tradição medieval. Não há dúvida de que a imensa maioria das HQs se apoiou no figurativismo. Porém, assim como Magritte chama atenção para o visível que pode esconder mais coisas do que o invisível, devemos recolocar a questão da figuração nas histórias em quadrinhos sob outra perspectiva. O ponto crucial está na própria categoria de ícone sustentada como inerente à figuração. O que é um ícone? É a compulsória sujeição e sobreposição da imagem a outra coisa, numa hierar-

quia muito bem estabelecida que não suporta a quebra da identidade entre semelhança e afirmação. Novamente a estrutura platônica de modelo e cópia: a imagem tem como sua única alternativa ser icônica, pois diante de uma essência idealizada só resta ser aparência. Isso nos conduz à similitude frente à semelhança como alternativa para se pensar a imagem. Não se trata mais de entendê-la pelo seu caráter icônico, somente afirmativo de uma semelhança, mas pela multiplicação de similitudes que rompe o vínculo com a afirmação e reabre as possibilidades. Nesse sentido, poderíamos entender a imagem mais direcionada para a ordem do **índice**. Não imagem indicial de uma verdade como quer a tradição platônica, mas indicial de outras coisas, outros seres. Enquanto que no pensamento icônico temos uma reta ou curva, maior ou menor, mas que liga diretamente um ponto a outro, no indicial temos uma rede complexa de relações infinitas, indeterminando onde um ponto obrigatoriamente se conecta a outro. Assim sendo, a imagem indicial da figuração é o visível encoberto e reaberto de memórias, sensações, ideias, afetos e outras imagens – entre elas, a pouco inventiva imagem icônica.

Se a imagem pode explodir como um *rorschach* que deixa de ser um único borrão para ser incontáveis imagens, cabe a reconsideração da escrita. A distinção entre signos criados (imagem) e signos usados (texto) de Miodrag pode ser edificada de outro modo. Consideremos detalhadamente a sequência em que Batman passa por uma terapia de associação de palavras na HQ *Asilo Arkham*, escrita por Grant Morrison e com arte de Dave McKean, de 1989. São duas páginas, de três tiras cada. A primeira tira é a única a possuir só dois quadros demarcados. A psiquiatra diz ao Batman “mãe”. Ele responde em dois momentos “ah” e depois “pérola”. A imagem é de uma mulher bonita, levemente sensual, com o que parece um bordado semitransparente sobre a parte de cima do rosto e vestida em tons azuis semelhantes aos do Batman. Sobre esta imagem um colar de pérolas e a fotografia de uma mulher santa, fazendo uma prece de olhos fechados e cabeça baixa. Na segunda tira, três quadros, a médica dizendo “mão”, o quadro central de um revólver com algumas poucas pérolas sobre ele e o quadro final com Batman, uma sombra azul indistinta dizendo “revólver”. Na terceira e última tira da página, a médica diz “arma” no primeiro quadro, no quadro central está o rosto sépia e completamente borrado de um homem, com um desenho talvez infantil rasgado de uma pessoa de braços abertos, cabendo mencionar o estranho ponto vermelho na altura do pescoço, e, por fim, no último quadro, no detalhe do rosto de Batman, a resposta “pai”, considerando que o balão está na divisa do quadro com o anterior. Na segunda página, nas duas primeiras tiras, o quadro central é um só. Aproximando ainda mais do rosto da médica,

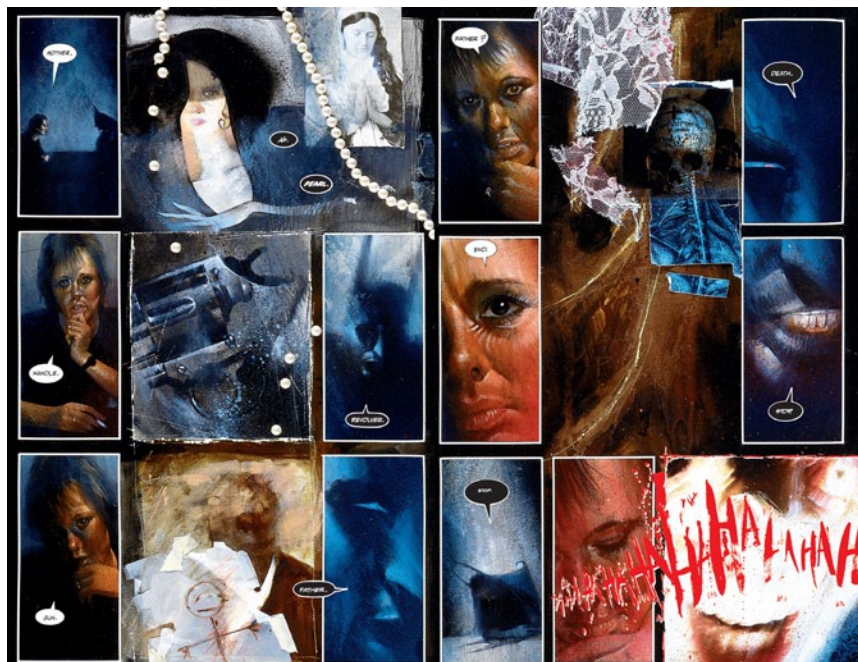


Fig. 74 - *Asilo Arkham* de Grant Morrison e Dave McKean (2012: s/n).

ela pergunta “pai?” e Batman com os olhos exprimidos responde “morte”, ela, sob um olhar de pena, diz “fim”, e ele exibindo os dentes inferiores, o que dá alguma ideia de perturbação, fala “pare”. Na imagem central, alguns fragmentos confusos: um bordado branco, a sobreposição de quadros azulados de uma caveira com inscritos em seu crânio e o que parece ser a coluna cervical do mesmo indivíduo, e, abaixo disso tudo, uma imagem em sépia que lembra a ossatura da asa de um morcego. Na última tira, três quadros, o primeiro com o Batman curvado repetindo “pare”, no segundo, a médica cabisbaixa com um movimento labial ambíguo e, no terceiro, a gargalhada do Coringa, crescente desde o quadro da médica e atingindo seu ápice em vermelho sobre um rosto branco no limite do disforme. Cabe acrescentar que enquanto a mulher possui balões tradicionais, de traço preto e fundo branco, os do Batman são nas cores opostas.

Existem caminhos de leituras nestas duas páginas que não seguem necessariamente a horizontalidade das tiras. Os quatro quadros do rosto da médica à esquerda vão verticalmente se enclausurando cada vez mais. Isso acontece também com o Batman na primeira página, mas na segunda há o efeito de repartir em dois quadros o seu rosto, destacando o olho num e a



boca noutro. Da mesma forma, o desenho único que separa as duas primeiras tiras da segunda página pode ser lido sob qualquer ordem, inclusive após o final da leitura destas duas. Contudo, o que interessa para esta análise são os indícios que a sequência põe em ação: a imagem do revólver que pode ser a explicação do estranho ponto vermelho no que parece ser o desenho infantil do pai; a pérola que, para quem já conhece a história do Batman, é o motivo pelo qual seus pais foram abordados e assassinados por um assaltante; o bordado aparece em outros momentos da HQ, e condiz com a trama paralela que conta a vida de Amadeus Arkham, fundador do hospital psiquiátrico; a caveira com escritos no rosto parece algo entre um procedimento ritualístico ou científico, talvez médico – o pai de Batman era médico; a ossatura da asa de um morcego pode ser as pernas de uma aranha, ou os dedos afiados que o Coringa queria que, conforme disse num quadro anterior, penetrassem na mente do Batman. Paralelamente às linhas de associação visual está o enredo, a associação de palavras que desperta no Batman imagens, embora ele responda com outras palavras. Estas palavras, obviamente, estão escritas, mas no diálogo se dão como som.

Existe, portanto, todo um jogo de fala e escrita, escrita e imagem, imagem e fala, num círculo interminável de rastros. Não que não seja possível ater-se unicamente aos ícones que se quer fazer figurar, porém, perde-se com isso toda uma riqueza que circula como um redemoinho de imagens indiciais. Ainda mais importante, as palavras, oralizadas pelo enredo e escritas pela HQ também fazem parte deste jogo. Por isso a questão texto-imagem deve ser posta de outra forma. A escrita e o desenho possuem algo em comum: o **traço**. O traço atua sobre um espaço que tem as limitações e regras que lhe conferem. Por exemplo, numa folha muito pequena um lápis com a ponta muito grossa pode fazer poucos movimentos, exceto se quiser rabiscar a folha inteira – pouco importa. No caso da escrita, o traço também possui alguma versatilidade, porém existem constrangimentos que o fazem agir dentro de certos ditames. Este jogo é matematicamente finito, porém, isso não encerra o jogo, pois – isto é importante – em cada momento passa-se a indicar outra coisa. No caso do desenho figurativo, o jogo pode parecer infinito, mas não é, existe também algum ponto insondável onde todos os desenhos terão sido feitos, entretanto, da mesma forma, o traço conduzirá a outro traço em suas inesperadas associações. Jacques Derrida (2012) diz que possuímos com o traço uma experiência de engeguecimento. O grosso do traço que faz no papel branco surgir uma letra, ou que separa duas superfícies ou duas cores, é um traço diferencial, um traço diacrítico, que possibilita



opor o mesmo e o outro, e o outro e o outro, e distinguir. Porém, este traço por si só não existe, não tem grosso. O traço designaria

a diferença pura, a diacriticidade, o que faz com que alguma coisa possa se determinar por oposição a outra coisa: o intervalo, o espaçamento que separa. E então, o que separa – o intervalo, o espaçamento – por si mesmo não é nada, não é nem inteligível nem sensível, e na medida em que não é nada, não está presente, remete sempre a outra coisa e, conseqüentemente, não estando presente, não se dá a ver. No fundo, a maior generalidade da definição do traço [...] é que ele dá tudo a ver, mas não é visto. Ele dá a ver sem se dar a ver. (DERRIDA, 2012: 166).

Seja da letra, seja do desenho, figurativo ou abstrato, o traço que Derrida designa é aquilo que nunca alcançamos pontualmente porque ele nos lança para uma onomatopeia, para o desenho de uma boca, para o borrão que pode ser o buraco de uma bala. O traço, que está tanto no cachimbo quanto na frase que nega o cachimbo em Magritte, sempre nos força a ver outra coisa – um desenho, um texto, os dois em confronto? Em outras palavras, é impossível prestar atenção nesse traço porque ele é o próprio risco que faz as coisas existirem, diferenciarem-se umas das outras, e no momento em que nos damos consciência disso, em que fazemos circular nossas memórias, percepções e pensamentos, este traço já foi irremediavelmente perdido, conduzindo-nos indiciamente a outro lugar. Se depois esse traço perdido será coagido a designar pelo jogo do símbolo ou do ícone, isso é só a consequência dos jogos que se pretendem jogar – e que podem ser regrados de outra forma.

Portanto, se é possível falar de relações outras que tensionam e mesclam elementos nos quadrinhos, de modos de “hibridismo”, isso terá lugar sob aquilo que o traço faz circular indefinidamente, indiciamente, no desenho, na letra, na figuração e onde mais traços houver. A abstração necessária que entremeia a invisibilidade do visível e a visibilidade do invisível é o jogo que o traço abre aos quadrinhos. Esta abertura causada por uma experiência do engeguementamento pode ter muitos nomes: prazer, nostalgia, tristeza, alegria, horror e tantos outros que o afeto dos quadrinhos não conseguiu assinar. Traços em excesso – este é o risco.

## 5.2 NARRATIVA

Não parece existir o escrito fundacional que fez dos quadrinhos uma arte narrativa. A atribuição de sua narratividade deu-se por um entendimento simples: os quadrinhos contam uma história por meio de imagens legíveis. Alguns podem se opor ao “legível”, citando o cinema como exemplo de narrativas supostamente não dependentes de leitura. Mas isso é uma questão semântica, a legibilidade pode ser substituída por codificação, sentido, “estoricização”, o que for. O principal é que se pense esta legibilidade como a capacidade de ocasionar significados apropriados que serão responsáveis pela tecedura de uma trama. Esta seria a diferença, por exemplo, da partitura musical: a princípio, sua leitura não contaria, necessariamente, histórias. Assim, é neste entendimento sintético de que os quadrinhos são imagens (e às vezes também textos) que são transmutadas numa história por meio de um processo de conversão (leitura) que sua narratividade é pensada. Isto faz com que a investigação desta narratividade se dê na análise de competências das imagens que são ou não aptas para contar uma história. Como se supõe que uma imagem, solitária como uma palavra, não possui a qualidade necessária para contar histórias, a consagração narrativa só ocorreria na **sequencialidade**, no conjunto de palavras que compõem frases, de imagens que fazem quadrinhos.

Este é um dos motivos que fazem a arte medieval sempre parecer a grande mãe ocidental de todas as HQs. Em iluminuras, vitrais ou retábulos não só havia, em geral, uma eventual integração plena do texto e da imagem, como também havia a sequencialidade das imagens, o estabelecimento de uma figuração narrativa. A legibilidade, a serviço de uma tradução das narrativas bíblicas, por exemplo, vinha contar e recontar uma história que dava forma a imaginários coletivos. O Renascimento, por sua vez, interromperia este processo. É com base nesta hipótese – deve-se dizer, frisada enquanto hipótese – que a Socerlid se manifesta na exposição de 67. “A Renascença introduziu uma nova ruptura. A arte narrativa sobreviveu obscuramente nas estampas populares” (COUPERIE ET AL, 1970: 229). De modo que o fim do século XIV veria a arte narrativa figurada renascer, mais importante do que nunca, nas manifestações paralelas e simultâneas do cinema e das histórias em quadrinhos nos anos 1890 (idem). Este entendimento coloca que o quadro único, excluído de uma sequencialidade, seria o principal motivo de afastamento da narrativa dos quadrinhos – em paralelo, ou por consequência, à recusa de temas populares, narrativas incrustadas no cotidiano da população, algo que Botticelli seria acusado de fazer, segundo a Socerlid.

O quadro único não seria considerado *comics* por McCloud (2005), e Groensteen (2013) distinguiria a habilidade de evocar da de contar histórias, sendo que para o quadro único restaria a primeira opção. Contudo, é preciso considerar fortemente o contexto em que este quadro único está inserido. Afinal, o argumento da Socrédia que condena Botticelli está provavelmente muito mais direcionado às suas pinturas de cunho mitológico do que a seus afrescos na Capela Sistina. Pois, se *O nascimento de Vênus* faz parte dos “temas enigmáticos” (COUPERIE ET AL, 1970: 229), dificilmente *A tentação de Cristo* seja de desconhecimento geral do observador da época. O ponto crucial é que o quadro único, quando familiarizado, situado numa pertença de outras imagens, reais ou não, produz uma história. Groensteen insiste que isto é ainda evocar, não contar. Porém, caímos no terreno pantanoso em que uma história deixa de evocar e passa a contar. A pergunta fundamental: qual história não evoca ao mesmo tempo em que conta, e conta ao passo que evoca uma série de outras histórias? Posto de outra forma, qual o radical de uma história contada? Vejamos a tirinha de *Macanudo* em que Enriqueta vai ao resgate de Fellini, o gato.



Fig. 75 - *Macanudo* de Liniers (2008: 82).

Trata-se de um quadro único. Fellini fala, arrastadamente, como se estivesse com medo e envergonhado pela situação, e Enriqueta, firmemente agarrada ao galho, o que denota ser uma árvore alta, dá uma broca em Fellini. Essa tirinha conta-nos uma história? Sob a hipótese de que ela somente a evoca pela ausência de instantes anteriores (Fellini subindo a árvore, Fellini assustado, Enriqueta o encontrando, Enriqueta subindo a árvore) e posteriores (Enriqueta pegando Fellini, Enriqueta com dificuldades descendo a árvore com Fellini, Fellini no chão), teríamos então um problema do tamanho de todas as histórias do mundo: seria preciso definir onde uma história deve

começar e onde ela deve terminar para ser uma história – Fellini subindo na árvore ou Enriqueta subindo na árvore, Enriqueta descendo ou Fellini no chão? Por isso, parece pouco crível eximir desta tirinha o caráter de que ela nos conta uma pequena história (Enriqueta brava resgatando Fellini) e nos evoca tantas outras (Enriqueta procurando Fellini, Enriqueta passando pelo desafio de como carregar Fellini na descida etc.). Ainda assim, é possível argumentar que o quadro único de *Macanudo* só conta uma breve história porque se sustenta na fala de Enriqueta “ou você aprende a descer ou começa a usar para-quedas...”. A fala de Enriqueta nos dá contexto, tanto da sua irritação quanto do problema que a história coloca e não resolve. Porém, não sem maiores dificuldades, esta tirinha poderia ser ausente de balões. Para isso algumas alterações seriam necessárias, como um enquadramento diferente que mostre em perspectiva a altura da árvore; o medo de Fellini posto graficamente de modo mais intenso; Enriqueta desalinhada, com folhas no cabelo e roupa suja, suando para chegar até Fellini; e, para não perdermos a piada, uma nuvem de pensamento de Enriqueta imaginando Fellini sabendo descer cuidadosamente da árvore e Fellini se imaginando com um hiperbólico para-quedas militar. Evidentemente se torna outra tira, porém ainda nos conta uma história, e uma piada, através de um único quadro. Outro ponto importante: *Macanudo* é publicado desde 2002 na Argentina, é uma tira em quadrinhos diária. Se um quadro único não pode ser uma historieta, existem dias em que *Macanudo* é uma HQ e outros não? É uma hipótese difícil de sustentar, afinal é contraintuitivo que alguém reestruture toda uma categoria diferente de percepção só porque existem dias em que *Macanudo* nos apresenta um único quadro. Portanto, esta tira de *Macanudo*, pelo contexto de sua publicação, por estar inserida em um espaço (do jornal e da periodicidade da série) é legitimada sem maiores dificuldades como uma história em quadrinhos.

Por tudo isso, cabe investigarmos mais precisamente a sequencialidade ou a multiplicidade das imagens, não de forma restrita à presença compulsória de duas ou mais imagens numa mesma superfície, mas percebendo os vínculos que são criados, que possibilitam que uma imagem se abra – e se confine – para uma história que a atravessa. Carrier (2000) chama a atenção para as caricaturas, que durante o século XVIII e, sobretudo, o XIX iriam cada vez mais dedicar-se à figuração de um instante fragmentário, inserido numa história maior que era familiar ao leitor – caso do trabalho de Honoré Daumier. Segundo o autor, a caricatura, dada sua popularidade, cumpriu um projeto iniciado com Rembrandt, propiciando as bases para que todo um público fosse perceptivelmente sensível à apreensão de uma história por fragmentos, caso dos quadrinhos e dos cortes no cinema. Se a caricatura pode

retornar à distinção entre contar ou evocar histórias, é preciso considerar também outro fator: a caricatura de humor, geralmente ligada a acontecimentos do momento, é altamente passageira. Podemos até entender historicamente as caricaturas de Dom Pedro II por Angelo Agostini, porém a vividez, o soco no âmagô, se restringe na imensa maioria das vezes à época em que ela foi publicada. Existe uma efemeridade nesse tipo de caricatura que atesta sua própria inserção numa história, pois basta tirarmos dela o contexto para que não encadeie tão bem o que ela parecia contar. O humor é fundamental nessa operação, pois ele geralmente faz uma substituição violenta. Quando se dá ao rei uma coroa muito grande de modo que ela passe por sua cabeça e fique presa num gordo pescoço, uma caricatura desse tipo consegue, ao mesmo tempo, dar-nos o contexto da história que estamos inseridos (a coroação do rei, o rei velho, o rei gordo, o rei que não está à altura de sua coroa), subtraindo uma imagem (a do rei normalmente com sua coroa) e a substituindo pela cômica do rei da coroa grande. Em outras palavras, a caricatura, em muitos casos, é uma imagem que se insere numa história maior do que ela, porém, reconfigura esta história por completo do mesmo modo que uma mosca muda totalmente a qualidade de uma sopa.

Contudo, se a caricatura promoveu a integração imagem-texto e humor na contação de uma história em que participa de modo operatório, a serialidade de imagens garantiu que se pudesse cada vez mais contar uma história onde a alegorização de acontecimentos e a tecedura de um enredo sobrevivessem ao seu tempo. William Hogarth faria isto a partir de seu *A Harlot's Progress*, seis pinturas (1731) e gravuras (1732) de uma única história. Tendo começado pela terceira imagem, Hogarth optou por desenvolver com mais detalhes a história da prostituta Molly, mostrando o antes e o depois com sua chegada a Londres, sua prostituição, decadência e morte. Thierry Smolderen (2014) aponta o trabalho de Hogarth como o precursor na leitura das imagens em sequência. Todavia, é preciso deixar claro que a diferença entre imagens em sequência e caricatura está mais para uma mudança de **intensidade** do que necessariamente de natureza. Enquanto a caricatura se lança ao efêmero na medida em que opera sobre uma história que ela pouco nos entrega, apesar de nos contar, as imagens seriadas buscam perpetuar-se através da subtração parcial da história de seu tempo, entregando um pouco mais de história contada, o que promove, pela multiplicação de imagens, maior autossuficiência na criação de seu próprio tempo. Ou seja, a intensidade do efeito empregado que supõe pela imagem uma história que se desprenda das imagens do mundo está na principal diferença entre a caricatura e as imagens em sequência. Enquanto a primeira quer apenas oferecer uma pontual substituição de

imagens (o pequeno rei da grande coroa) que refaz a história (o rei coroado), a segunda quer propor uma sequência de imagens (a vida da prostituta Molly) de forma que essa substituição se desprenda de uma história já contada (a vida das prostitutas de Londres do século XVIII). Toda história é, como vimos, uma invenção. Quando em imagens, uma história não passa a ser um espelho do mundo, mas o sintoma de uma possibilidade de reinventá-lo. A caricatura inventa pela mosca na sopa, e as imagens sequenciais inventam pela tapeçaria costurada por linhas ao léu. Se com o tempo a sopa vai fora, a tapeçaria, por sua vez, pode ser conservada. Portanto, a história em imagens, quando alça sua sequencialidade, não está desconectada da vontade de uma apreensão de seu próprio tempo.

O tempo dos quadrinhos, precisamente, deverá ser o artefato para a consideração de sua narratividade. Porém, esse tempo é um mistério, aparece somente como algo barrado ou posto em fluxo por forças violentas que o subjagam. É o caso da contemplação de um quadro diante de uma série. Nas seis imagens de *A Harlot's Progress* era possível ficar horas contemplando cada imagem antes de se dirigir para a próxima. Mas na grande maioria das histórias em quadrinhos isso seria bastante problemático, já que precisamos seguir sem muita demora para o próximo quadro sob o risco de perdermos o fluxo da história. Por isso algumas histórias em quadrinhos fazem da figura um elemento de repetição, arranjando pequenas alterações quadro a quadro e focando a mudança através do texto. Este efeito, que alguns chamariam de narrativa da redundância (ECO, 2008) é, opostamente, uma forma de fazer a história andar dando alguma estabilidade contemplativa ao olhar.

É de se perguntar até que ponto esta contemplação barrada ou apresada não foi parte responsável pela invisibilidade artística da imagem nos quadrinhos. Porém, sem a dinâmica progressão dos quadros, pela imagem e/ou pelo texto, acontece um efeito bastante associado às revistas em quadrinhos mais antigas que é a enxurrada de indicações espaciais, temporais, recordatórios, falas autoexplicativas, entre outros, pois havia o receio de que o leitor não conseguiria concatenar quadros distanciados no tempo da leitura. Por isso, o vilão que entra na atmosfera da Terra na página três e só volta a aparecer na página nove quando aterrissa em nosso planeta precisa vir acompanhado de uma série de contextualizações, já que as páginas intervalares, onde vimos o super-herói envolvido com outras ameaças, podem ter confundido o leitor.

Esse tempo problemático da contemplação dos quadrinhos está proporcionalmente ligado ao seu espaço. O seminal artigo *Du linéaire au tabulaire*, de Pierre Fresnault-Deruelle, em 1976, colocaria que existem duas





Fig. 76 - *Alias* nº 6 de Bendis e Gaydos, 2006.

dimensões nos quadrinhos, uma linear, ligada à ilusão da tridimensionalidade e ao tempo da narrativa, e uma tabular, com apreço pela bidimensionalidade e ligada à composição global<sup>5</sup>. Enquanto que pelo linear nós progredimos quadro a quadro (órgãos) na leitura de uma história, pelo tabular apreciamos a composição geral dos quadros (organismo), que corresponde geralmente à página, eventualmente dupla – porém tirinhas não estão excluídas. Fresnault-Deruelle veria com inquietação a ação conjunta dessas duas dimensões, sobretudo a tabular. O momento era propício para um certo receio, pois, ainda que existissem exemplos anteriores aos dos anos 1960 de quadri-

5 Esta mesma percepção não escaparia das preocupações particulares do Poema/Processo: “Assim o relacionamento fundamental existente através do processo é que os diversos elementos afetam-se, isto é, um elemento é afetado pelo anterior que lhe antecedeu e afetará o posterior que lhe sucede. É neste ponto que se diferencia do inter-relacionamento estrutural onde todos os elementos integram-se estaticamente” (DIAS-PINO, 2009: 587).

nhos que enfatizassem sua dimensão tabular, como *Little Nemo*, de Winsor McCay, *Futuropolis*, de Pellos, ou *Gasoline Alley*, de Frank King, é a partir dos anos 1960, com Guido Crepax, Nicolas Devill, Guy Peellaert, Phillipe Druillet, Esteban Maroto, Moebius, Robert Williams, Victor Moscoso, Rick Griffin, entre tantos outros, que aconteceria uma reconsideração bastante explosiva do tabular<sup>6</sup>. Isso provavelmente pareceria, para aqueles que por uma vida inteira foram acostumados a ler quadrinhos num gradil discreto, que se estava pondo em risco, num certo interesse em se aproximar das artes visuais, a narratividade dos quadrinhos, sua capacidade de conversão do bidimensional ao tridimensional e sua leitura ficcional<sup>7</sup>.

A linearidade é uma das instituições mais fortes dos quadrinhos. Inclusive serviu de combustível para Will Eisner propor o termo “arte sequencial”, que engloba as HQs – o que se torna ainda mais simbólico pelo fato de o próprio Eisner trabalhar em alguma dose a dimensão tabular nos seus quadrinhos<sup>8</sup>. Joseph Witek (2009) destaca que a leitura dos quadrinhos no ocidente foi trabalhada por determinados recursos para garantir um protocolo que conseguisse a delicada negociação entre sequencialidade e simultaneidade. Um destes recursos foi a numeração dos quadros, presentes nos quadrinhos americanos nos anos 1890 e 1900, começando a cair em desuso nos 1910 e sumir quase por completo nos anos 1930. A numeração dos quadros cumpria didaticamente algo que hoje é básico: uma página em quadrinhos deve ser lida quadro a quadro, no sentido Z (em contextos linguísticos indoeuropeus).

- 
- 6 Uma exceção bastante curiosa nesta história é o trabalho de Gustave Verbeek, no *The New York Herald* entre 1903 e 1905. *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* foi uma tira semanal composta de seis quadros e legendas que podia, ao seu final, ser invertida de cabeça para baixo, revelando outros seis quadros e mais legendas. Este jogo de maestria da linearidade (e também da ambiguidade na composição do desenho) não deixa de ser, ao mesmo tempo, um passo ao tabular, pois o gesto de ter que virar a página, ou mesmo de visualizar a tira já especulando o que será visto no sentido oposto, torna o leitor consciente da superfície da história em quadrinhos. Por motivos desconhecidos, o trabalho de Verbeek é muito menos lembrado do que poderia.
  - 7 Contudo, não há porque colocar em franca oposição o gradil regular com o irregular, como se um fosse sinônimo de linear e o outro de tabular. *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, é o eterno exemplo de como um gradil fixo pode ter uma forte dimensão tabular de acordo com os desenhos intraquadros, algo também visível nos trabalhos de Frank King e Victor Moscoso.
  - 8 A trilogia *Um contrato com Deus*, por exemplo, suprime em muitos momentos o requadro, algo que força Eisner a ter que investir numa composição que, a certa distância, exibe uma beleza tabular.

Outro recurso importante foi a seta (ou flecha) que localiza para o leitor qual quadro deve ser lido diante de uma situação ambígua, como, por exemplo, dois quadros à esquerda em duas tiras e apenas um quadro vertical à direita, o que põe em dúvida a ordem de leitura. A seta ajudaria os quadrinistas a trabalhar com leiautes diferenciados, o que poderia ser radicalizado numa dimensão tabular, algo que Witek critica como “alto barroco” dos anos 1940, repetindo os mesmos receios que assombram a linearidade como a recusa do leitor por uma HQ cuja ordem de leitura ele previamente não identifica. Outros elementos também seriam importantes para a dimensão linear, como a direção do olhar, as orientações físicas e, principalmente, a posição do balão que se sobrepõe e ultrapassa o requadro e se conecta com o quadro ao lado. Por um lado a linearidade garantiu sem maiores dificuldades o acontecimento das histórias em quadrinhos mudas (ou silenciosas) de forma que, em 1905, no primeiro número de *O Tico-Tico*, já tínhamos uma “história sem palavras”. Por outro lado, ela pôs sob certa desconfiança os quadrinhos surrealistas e os abstratos, de modo que a ausência de figuração nos abstratos e de enredo em ambos seria algo a comprometer a vetorização da leitura – e, portanto, a narratividade dos quadrinhos.



Fig. 77 - *Sueño y Mentira de Franco* de Pablo Picasso, 1937.



Fig. 78 - *O Tico-Tico* n° 1, 1905.



Fig. 79 - *An investigation rhythm, colour, layout* de Richard Hanh (MOLOTIU (ed.), 2009: s/n).

Por isso, Miodrag (2013) é bastante enfática na sua crítica à sequencialidade como critério primordial dos quadrinhos. Para ela, a sequencialidade atribui às HQs a mesma fruição do cinema na sucessão de frames, reproduzindo a habitual impossibilidade de quadros simultâneos – sobretudo a articulação simultânea de diferentes textos –, fundamental para as histórias em quadrinhos. “Todas as formas narrativas podem, analepticamente ou prolepticamente, passar por cima de sua sequencialidade diegética, porém, como temos visto, somente os quadrinhos são potencialmente capazes de passar por cima de sua progressão textual” (MIODRAG, 2013: 143, tradução minha). Os incômodos de Miodrag vão de encontro à noção de **artrologia** (*arthrologie*) formulada por Groensteen (2007) para dar nome ao estudo de todas as possíveis relações que a solidariedade icônica dos quadrinhos operam. Como os quadros de uma história em quadrinhos ocupam um espaço e este espaço partilha relações com outros, Groensteen dará o nome de espaço-tópico (*spatio-topique*) ao dispositivo que articula os quadros, mantendo metodologicamente a separação de espaço (*espace*) e de lugar (*lieu*). Isso permitirá o estudo do leiaute (*mise-en-page*), de modo a investigar a artrologia restrita da decupagem (*decoupage*) e a artrologia geral do entrançamento (*tressage*). A diferença da artrologia restrita para a geral se dá na medida em que a primeira se dedica exclusivamente à sua sequencialidade, ao passo que a segunda está vinculada a encadeamentos narrativos distintos, por leituras translineares e plurivetoriais que podem, eventualmente, exceder o leiaute e fazer conexões com quadros de páginas diferentes. Por isso, enquanto a decupagem propicia **sequência**, o entrançamento responde pela **série**. “Uma série é uma sucessão de imagens contínuas ou descontínuas ligadas por um sistema de correspondências icônicas, plásticas ou semânticas. Uma sequência é uma sucessão de imagens onde o vínculo sintagmático está determinado por um projeto narrativo” (GROENSTEEN, 2007: 146, tradução minha). Com isso, a artrologia de Groensteen consegue trazer para a narratividade efeitos associados ao tabular que antes eram tão somente ameaças à leitura dos quadrinhos. Não que a série de Groensteen seja sinônimo do tabular de Fresnault-Deruelle, porém o entrançamento faz com que uma página como a de *Gasoline Alley* seja pensada não por aquilo que anula sua narratividade, restrita à sequencialidade, mas pelas possibilidades narrativas que são abertas nas múltiplas leituras em que o olhar pode se fiar.

Por outro lado, além da iconicidade já problematizada, os conceitos e noções de Groensteen são profundamente enraizados na articulação espacial das histórias em quadrinhos. Por essa razão não parece existir uma teoria que abarque uma “artrologia dos tempos”. Quando Groensteen (2013) se debruça



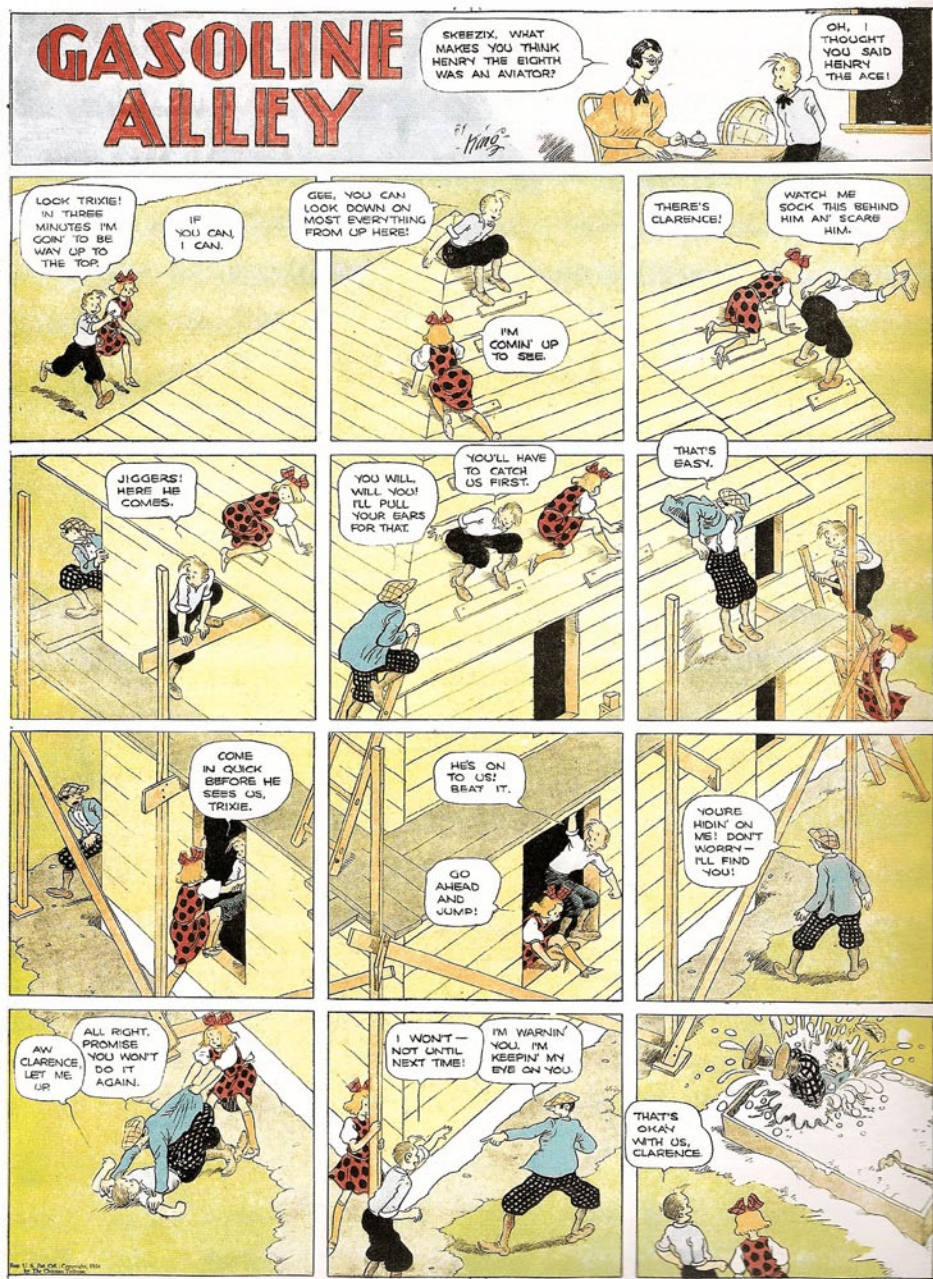


Fig. 80 - Gasoline Alley de Frank King (22 de abril de 1934).



mais especificamente sobre a narração nos quadrinhos, apenas sinonimiza narrador como autor, chamando-o de “grande artrólogo”, mestre das articulações da mostração (imagem) e recitação (texto). Contudo, por uma leitura que toma carona em Paul Gravett, Groensteen faz um apontamento das diferenças de relação com o tempo entre os quadrinhos ocidentais (leia-se, norte-americanos e europeus) e os mangás. Enquanto este pensa o acontecimento pelo momento, aquele pensa o acontecimento pelo que segue. Isso explicaria, segundo o autor, porque os quadrinhos japoneses se especializaram na fragmentação do instante, na multiplicação de inserções, na proliferação de onomatopeias, linhas de velocidade, e outros recursos que envolvem os leitores no coração da ação. Ainda assim, os quadrinhos como um todo apresentam uma espécie de fricção temporal entre o presente (no qual todo leitor está no momento da leitura) e o passado narrativo dos quadros, pois assim como o leitor mantém no campo de visão o quadro já lido, também vislumbra os quadros futuros, de forma que quando parte para o quadro seguinte, está do mesmo modo diante de um quadro passado. O futuro, seguindo este raciocínio, está na virada de página, ou na rolagem no caso das webcomics. O interessante nesta análise é a abertura, ainda que acanhada, para a percepção de que podem coexistir tempos distintos nos quadrinhos. A ideia de uma temporalidade aberta a partir do **traço** dos quadrinhos deve guiar-nos para o problema da narrativa. Enquanto **rastró**, indício de passagem de um gesto que o inscreveu, o traço lança, também ao futuro, desdobramentos quando se torna letra, figura ou qualquer outra coisa. Sobre essa percepção, a experiência do Barroco pode ajudar. Gilles Deleuze comenta:

O barroco remete não a uma essência, mas sobretudo a uma função operatória, a um traço. Não para de fazer dobras. Ele não inventou essa coisa: há todas as dobras vindas do Oriente, dobras gregas, romanas, românicas, góticas, clássicas... Mas ele curva e recurva as dobras, leva-as ao infinito, dobra sobre dobra, dobra conforme dobra. O traço barroco é a dobra que vai ao infinito. (DELEUZE, 1991: 13).

A pintura barroca não conta histórias na sua grande maioria. Mas isso não quer dizer – e este é o ponto – que ela não seja narrativa. A arte barroca, como qualquer um pode perceber, está interessada em dobras, redobras, desdobras. Os quadros e requadros, as sobreposições, as simultaneidades, a ondulação dos corpos, tecidos e outros materiais, a coabitação da gravidade física e da elevação religiosa, tudo isto são desdobramentos de uma mesma

morada. Esta casa, a morada da imagem barroca, no radical de seus dobramentos, é antes de tudo um traço que, conforme Deleuze diz, não possui pontos angulosos, pois faz de todo lugar um floreio, fazendo de todo intervalo o lugar de um novo dobramento. Posto de outra forma, o barroco traz à frente da figuração o traço como manifestação que dobra ao infinito. O traço é o objeto, é este que é exibido e é a partir dele que listamos todas as características do barroco que são nada mais do que os dobramentos de um traço que transborda. Por esta razão, não pode haver histórias, pois o traço está antes da história, embora a atravesse o tempo todo. Consideremos *As consequências da guerra*, pintado por Rubens em 1638 e 1639. Podemos eventualmente saber que esta imagem foi feita durante a Guerra dos Trinta Anos, mas essa história, de fato, não está na imagem, e não interessa nela estar. O que é posto, em primeiro plano, é esse traço tempestuoso. Da esquerda para a direita, como na leitura habitual de uma HQ, as cores traçadas inicialmente impõem distinções entre os objetos, o pilar acinzentado é diferente do azul do céu, a mulher de preto distingue-se da outra muito semelhante mulher desnuda, e os anjos possuem seus corpos demarcados. Porém, depois do guerreiro de fluidas dobras na sua capa vermelha, cada vez mais estas distinções se perdem, os traços de tinta fundem-se entre a tempestade e o homem de cabelos ao vento que segura uma tocha, de modo que, ainda mais ao extremo da imagem, surge o que parece ser um demônio entreformado na tempestade de fumaça e nuvens; no canto inferior, por sua vez,



Fig. 81 - *As consequências da guerra* de Rubens.

os corpos, apesar de ainda distinguidos, amontoam-se uns sobre os outros, a perna do homem está sobre o braço de uma mulher, enquanto outra mulher, quase que fundida ao filho que abraça, pode parecer apoiar o cotovelo na perna do homem. Deleuze comenta que no barroco a morte se dá como um movimento que está em execução, que não se espera mas se acompanha. Este quadro de Rubens corrobora isso utilizando-se de algo bastante associado ao barroco que são esses corpos ondulados e flutuantes, que imprimem movimento, porém aparentemente lento, como se fossem pessoas, tecidos e objetos mergulhados em algo pastoso – como traços de tinta? Outras pontuações seriam possíveis<sup>9</sup>, porém esta breve análise é suficiente para colocar em questão que, antes da contação de uma história, na explicitação do traço como objeto primeiro, uma narrativa ainda pode acontecer.

Até agora, conforme vimos, existiu uma enorme confusão entre **história, leitura e narrativa**. Pareceu necessário trilhar o percurso deste entendimento nebuloso para que essas noções fossem descosturadas no devido tempo. O conceito de traço é o corte metodológico. No que tange a noção de leitura, basta evocarmos Roland Barthes (e também Agamben) para pôr o problema na seguinte forma: somos sujeitos da linguagem, de modo que, por mais que a investigação possa caminhar para aquilo em que a leitura “falha” e as palavras faltam, na imensa maioria dos casos a linguagem continuará dando as regras do nosso próprio jogo. Por isso, a leitura não é só do texto, mas também das imagens, dos odores, das sensações, dos pensamentos. Dificilmente a leitura encontra o espaço onde ela se ausenta – e é deste lugar que por toda esta tese estamos nos aproximando em ziguezague, costurando sobre esse vazio chamado de sarjeta. Posta a leitura sob esses termos sem maior demora, o principal corte a se desenvolver é aquele que desvincula história e narrativa. Toda história desenvolve um enredo, uma trama, uma tecedura de acontecimentos, personagens e transformações. Isso inclui as duas – história e estória – sob a mesma operação. Quando alguém avança contra essas regras, não foge à necessidade de continuar fiando alguma coisa para vestir no lugar. Isso, a rigor, não se vincula à – e nem precisa da – noção de narrativa para atestar sua qualidade. O acaso de lermos, de lermos uma história, de lermos uma contação de história, não nos obriga em nada a constatar uma narrativa em ação. Em outras palavras, a constatação de uma narrativa é completamente inútil quando nossa única preocupação é analisar como é a leitura das histórias que nos contam. Foi a isso que a teoria dos

---

9 Cabe notar: estou perfeitamente ciente dos deuses romanos postos em ação no quadro de Rubens, porém foi necessário para a economia de uma análise do traço não dedicar maiores atenções ao jogo do “quem é quem”.

quadrinhos se dedicou quase que exclusivamente. A narrativa apareceu, na maioria das vezes, só como uma gordura, uma palavra a mais para designar enredo, contação, leitura ou autoria. Porém, a narrativa balbuciou sua significância quando o tempo passou a ser um problema de estudo. O barroco trouxe à tona o traço da narrativa separado da história – mas, afinal, o que é narrativa?

Walter Benjamin (1994) parte do seu conceito de experiência para explicar porque a narrativa está em vias de morrer na modernidade. O primeiro indício deste falecimento seria o surgimento do romance. A diferença principal que separa o romance da narrativa é que ele está essencialmente preso ao livro, de modo que a tradição oral, de onde a narrativa procede e por onde se alimenta, acaba perdida.

O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los. (BENJAMIN, 1994: 201).

A narrativa e o romance, segundo Benjamin, teriam sua origem comum com Mnemosyne, deusa da reminiscência. Contudo, enquanto a musa da narrativa seria a memória, a reinvenção, a reinterpretação própria do ato de contar e de adonar-se da contação, a musa do romance seria a rememoração, o fato retomado, posto em registro, sem reinterpretação, de modo apenas a perpetuá-lo. Desta maneira, o romance ao fabricar objetos fechados, de início, meio e fim, manifestar-se-ia pelo “sentido da vida”, sentido este da vida da história, do enredo, do personagem. A narrativa, por sua vez, pela recorrência à experiência (do próprio narrador ou da experiência alheia), vincular-se-ia à “moral da história”, à sabedoria que qualquer contador é capaz de se autorizar. “Com efeito, numa narrativa a pergunta – e o que aconteceu depois? – é plenamente justificada. O romance, ao contrário, não pode dar um único passo além daquele limite em que, escrevendo na parte inferior da página a palavra fim, convida o leitor a refletir sobre o sentido de uma vida” (BENJAMIN, 1994: 213).

A distinção posta por Benjamin perde sua força se levada ao antagonismo entre expressão escrita e oral, ou certa escritura oposta a certa oralidade. O que deve ser depreendido neste momento é a compreensão de que a

modernidade, personificada pelo romance, não sabe direito lidar com a narrativa. Benjamin comenta como, a partir do século XIX, a morte foi expulsa do ambiente doméstico, de maneira a fazer uma pessoa, nos últimos momentos de sua vida, morrer sozinha, fora de sua casa, rodeada de estranhos que estão muito ocupados para ouvir suas vagarosas palavras. A experiência do moribundo, a legitimidade que qualquer um no leito de morte tem ao narrar, estaria em extinção. “A morte é a sanção de tudo o que o narrador pode contar. É da morte que ele deriva sua autoridade. [...] Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la inteira” (Idem: 208, 221). Existe, portanto, na crítica de Benjamin, a desconfiança das capacidades narrativas de um mundo moderno que só consegue lidar com aquilo ele chama de “história natural” no momento em que a aparta da vida ordinária. O romance – e não só ele – seria o rótulo, o produto fechado, a etiqueta de uma narração na prateleira da livraria, de modo que estaria subtraída do cotidiano a narratividade que é inerente ao tempo de duração de uma vida. Por isso Benjamin insistirá em exemplos de irredutibilidade da narrativa: ao contrário dos jornais que nos explicam os acontecimentos, diz ele, a narrativa evita as explicações, de modo a conservar suas forças para continuar aberta a toda sorte de apropriação; da mesma forma, seria parte da eficiência da narração a recusa por análises psicológicas, mantendo assim a capacidade de tocar o ouvinte e conduzi-lo também para a narração, indo além – ou aquém – de uma racionalização. Em resumo, Benjamin coloca a narrativa como um tempo intraduzível, como algo de que só se fala – como no leito de morte – através de sínteses falseantes, semblantes de histórias que nos afetam porque por trás delas reside algo de enigmático, de obscuro que nos atrai e nos permite, por essa abertura, operarmos por conta própria.

Esse conceito de narrativa encontra correspondência com o de Maurice Blanchot. Ao comentar a resistência de Ulisses diante do canto das Sereias na Odisseia, Blanchot (2005) pontua que aquela experiência limite que as Sereias prometiam – e que jamais fora uma mentira – no momento em que deixou de ser imediata, de ser experienciada, passou a ser contada. A contação joga sem perigo na distância de uma ausência (o canto das Sereias ao qual Ulisses não se entregou), e essa ausência, ela mesma criadora, é a narrativa. Por isso, enquanto o romance dá palavra ao tempo, diz Blanchot, a narrativa possui outro tempo, o tempo intervalar da passagem do canto real para o imaginário, abertura do movimento infinito que é o encontro (Ulisses e o canto das Sereias), ele próprio fundado numa ausência onde se torna só uma palavra, um traço. Assim, a narrativa deixa de ser o relato de um acontecimento e se torna ela mesma acontecimento, possibilidade de acontecimento de um

tempo aberto. É como na escrita de um diário particular: quando se tem uma vida atribulada, dificilmente haverá tempo para escrever sobre ela, porém, quando a vida se arrasta no ritmo, ausentando-se de acontecimentos excepcionais, passa-se a dispor de tempo para escrever sobre ela. “É o próprio tempo da narrativa, o tempo que não está fora do tempo, mas que se experimenta como um exterior, sob a forma de um espaço, esse espaço imaginário onde a arte encontra e dispõe seus recursos” (BLANCHOT, 2005: 17).

Caso ainda fôssemos compulsoriamente restringir ao espaço da história o tempo narrativo, as distinções do romance para a narrativa postos por Benjamin e Blanchot poderiam, a princípio, pôr a perder a narratividade da imensa maioria das histórias em quadrinhos. Afinal, Umberto Eco (2008), longe de ser o único, diria que os quadrinhos são filhos da civilização do romance, sendo sua serialidade folhetinesca as causas de todas as suas forças e mazelas narrativas. Porém, o tempo da narrativa mostra-se mais complexo do que isso. Assim como a narrativa não se autonomiza na obra, também não há, a rigor, objetos que se mostrem obrigatoriamente imunes a ela; da mesma forma, se o tempo da narrativa é uma abertura fundada por uma ausência criadora, esta eventualmente manifestar-se-á materialmente por traços dobrados na grafia de uma letra, no risco de um desenho, nos rastros de uma história em quadrinhos.

Consideremos, então, a HQ *Sharaz-De*, de Sergio Toppi, publicada em episódios no suplemento *alteralter* da revista *Linus* a partir de 1979. O primeiro capítulo, chamado “A longa noite”, nos (re)conta a história de *As mil e uma noites*. Era uma vez dois reis que eram irmãos, Shahriyar, bravo e beligerante por natureza, e Shahzam’an, que muito amava seu irmão. Certo dia este decidiu intempestivamente visitar o distante reino do seu irmão, partindo rapidamente e sozinho, porém no meio do caminho percebeu que havia esquecido o punhal dado de presente por sua rainha. Shahzam’an retornou e presenciou sua esposa nos braços de um cortesão. Ambos seriam executados, e o rei ficaria muito triste. Shahriyar então hospedou o irmão, procurando animá-lo e deu-lhe como sugestão que caminhasse pelo seu jardim repleto de pássaros. Isso não diminuiria a melancolia de Shahzam’an até o dia em que ele presenciou, por uma janela discreta em meio ao jardim, que a rainha, esposa de Shahriyar, estava também o traindo com um serviçal. A tristeza de Shahzam’an diminuiu grandemente. Shahriyar perceberia e perguntaria ao irmão o que o fez sentir-se mais aliviado. Shahzam’an disse que contaria desde que o irmão promettesse não perguntar o porquê. Shahriyar aceitou e soube da traição da esposa. A rainha e seu amante seriam executados da mesma forma como fizera o irmão, com suas cabeças adornando a



muralha do castelo, a da mulher mais alta do que a do homem. Shahzam'an voltaria ao seu reino, e Shahriyar, após algum tempo deprimido, ordenaria que toda noite fosse trazida até ele uma bela mulher com quem ele dividiria a cama e no amanhecer a decapitaria. Isso trouxe muita tristeza ao reino, as jovens morriam diariamente enquanto só restavam protegidas as anciãs. Sharaz-De, a bela filha de um lorde de uma terra distante, sabendo de toda desgraça, implorou ao pai para que fosse entregue ao rei. O pai inicialmente recusou, porém Sharaz-De acreditava que era capaz de cessar a tragédia que ocorria. Não sem pesar, o pai concordou e entregou sua filha, imaginando que jamais a veria de novo. Dividindo a cama com o rei Shahriyar, ainda na noite profunda, Sharaz-De lhe diria: “a noite, ó senhor, é ainda o reino das aves de rapina. O amanhecer que trará minha morte está distante. Conceda-me isto, meu rei: que para avivar as horas que restam, eu possa recontar antigas e extraordinárias histórias até que o novo dia me roube a fala e o ser” (TOPPI, 2012: 25, tradução minha). O rei Shahriyar concederia o desejo, e Sharaz-De começaria sua primeira história.

A arte de Toppi possui uma caligrafia bastante particular: a composição sofisticada de preto e branco, o cuidado na ambientação como suporte para o clima da história, os rostos expressivos, o leiaute que, em *Sharaz-De*, é ainda mais rebuscado do que em outros trabalhos do autor. A contação da história consegue conciliar tudo isto, além do traço, hachurado, ondula-



Fig. 82 - *Sharaz-De* de Sergio Toppi (2012: 16-17).

do, texturizado, que vai por diferentes direções e ainda assim conquista um equilíbrio difícil de analisar, o que ajuda a multiplicar as linhas de direção da leitura de sua HQ. É por este traço, dobrado infinitamente, que dois mistérios se entrançam. O primeiro vem pela repetição da traição da rainha, comum aos dois irmãos. Dele mantém-se a estranheza do porquê Shahzam'an, que tanto amava Shahriyar, sentiu-se aliviado ao vê-lo sob a mesma sina. O segundo mistério, o porquê de Sharaz-De se submeter a uma situação que tinha tudo para dar errado (e se o rei não gostasse de histórias, ou ordenasse o silêncio?). Esses dois acontecimentos têm sua devida explicação na história, mas ela não basta. É necessário considerar a brecha aberta por essa explicação que não basta, pois é nesta ausência – precisamente – que a narrativa se realiza.

Shahzam'an sofria pelo que lhe havia ocorrido, a traição da esposa tinha lhe aberto um vazio no peito. O abandono do próprio reino é simbólico: Shahzam'an não tinha mais um lugar, sua vida estava à deriva como a de um transeunte despropositado em um parque. Sua dor só diminuiria quando? No momento em que ele, exposto, pôde finalmente pôr o ocorrido como uma narrativa. Não uma história, pois a história a ele já era íntima demais, a ponto de consumi-lo. O crucial foi a narratividade, a capacidade de pôr no espaço de uma história o tempo de uma narrativa, a narrativa de um rei traído pela esposa. Shahzam'an tornou-se o narrador de sua própria tragédia. Quando pôde, enfim, compreender-se como diante de uma narrativa, de encontro à mesma que traçaria a ele e seu irmão, Shahzam'an, mais aliviado, sentiu a necessidade de voltar para casa. A ausência da morada simbólica, do rei que não é nada sem seu reino, sua distância e desencontro, havia sido preenchida por uma narrativa conciliadora. Benjamin comenta que:

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. (BENJAMIN, 1994: 205).

Com *Sharaz-De*, por sua vez, a narratividade se dá de forma ainda mais explícita. Sharaz-De é a narradora exemplar por três motivos fundamentais: o lugar de sua narração é o leito de sua morte, sob esta condição ela

Fig. 83 - *Sharaz-De* de Sergio Toppi (2012: 22).

se pôs voluntariamente e como poeticamente ela diz, a fala e o ser são as duas coisas que ela tem a perder. O fato de mencionar ambas – fala e ser –, o que confere uma certa importância igualitária, coloca que muito provavelmente, para Sharaz-De, fala é ser, e ser é fala. O que seria o narrador senão aquele que sempre se coloca em **risco**? O narrador é aquele que reconhece na vida (sua ou alheia) um traço e que, diante da morte a que todas as experiências estão destinadas quando esquecidas, procura incessantemente reescrevê-las ou redesenhá-las, tracejando sobre uma ausência fundadora. O tempo preenchido de narração entre o encontro com o rei e a morte no alvorecer no intervalo da longa e silenciosa noite escura é, talvez, a melhor imagem que podemos ter da narrativa.

No entanto, Shahzam'an e Sharaz-De são personagens. O significativo: ambos aconteceram numa história em quadrinhos. A diferenciação que toda esta análise nos dá é que não existe narrativa **dos** quadrinhos, mas, sim, narrativa **nos** quadrinhos. A narrativa é algo da experiência que ocorre em sua distância, ou em sua ausência de forma disseminada, ganhando uma forma ou outra de acordo com os recursos que cada arte dispõe. Este é o tempo outro da narrativa – não fora do tempo da história (em quadrinhos), mas **exterior** a ele. Restituir à narrativa sua potência, subtrair dela toda forma de subjugação a um estruturalismo (de leitura, de história) é uma operação semelhante àquela que jogou a arte à sua exceção – com a diferença de que a narrativa é uma exterioridade, um tempo difícil de distinguir da própria vida, mas que só acontece quando esta é passível de narração a partir de algo que ela mesma, a vida, não nos entregou acabadamente, exigindo nossa intervenção, nosso traço. Como a análise do quadro de Rubens nos mostrou, é possível haver narrativa sem história, pois a guerra, narrada pelos traços dobrados do barroco, conseguiu, ali, encontrar uma forma de narrar, de dar imagem àquilo que os sobreviventes de uma guerra real, traumatizados, jamais conseguem. As histórias em quadrinhos, por sua vez, possuem uma oportunidade única. Elas conseguem, pelo espaço de uma história (ou pelo espaço de recusa desta, no caso dos quadrinhos abstratos), entregar, para que a narrativa aconteça, múltiplas dobras e desdobras no jogo do seu traço, plurissignificante ao nível do texto e da imagem, transvetorizado pela sequencialidade e pela simultaneidade. A potência nas sarjetas do traço – algo que só as histórias em quadrinhos têm tempo para narrar.

HIS SECOND TOE WAS LONGER THAN HIS FIRST.

HE HATED FOOTBALL.

HE HATED LIMA BEANS.

HE LOVED BETSY WINCHESTER.

I ONLY SAW HIM GET INTO A FIGHT ONCE, AT SCHOOL, WHEN SOME KID SAID SOMETHING MEAN ABOUT DAD.

WE SHARED A BEDROOM.

HE WAS TALL.

TALLER THAN MOST OTHER KIDS HIS AGE.

HE HATED CHURCH.

HE TALKED IN HIS SLEEP.

HE TAUGHT ME HOW TO SMOKE.

FOR A WHILE, HE DECIDED HE WANTED TO BE A CARTOONIST. HE'D ALWAYS BEEN GOOD AT DRAWING, COOKING LITTLE PIES ON THE EDGES OF HIS HOME WORK.

HE MASHED HIS EARS WITH THE RADIO.

HE HATED CHURCH.

HE WAS THE CHAMPION STOOPBALL PLAYER IN OUR NEIGHBORHOOD.

OUR BEDROOM WINDOW OVERLOOKED THE NEIGHBORS' BACKYARDS.

YOU CAN TELL THIS IS A GUY, CAN'T YOU?



escrita na internet pode ser edificante quando percebemos que as abreviações demonstram um desdobramento inteligente da linguagem etc.

Com as histórias em quadrinhos não seria diferente. Diante das acusações de sua pobreza cognitiva, nada mais empoderador do que mostrar, pela linguagem, a existência de um rebuscado **eu falante**. Não por acaso, os esforços acadêmicos de abordagem positiva dos quadrinhos sempre passaram pela exuberância de uma linguagem que os quadrinhos possuiriam<sup>1</sup>. Apenas críticos mais recentes irão reconsiderar os termos para uma linguagem dos quadrinhos. Neil Cohn (2005) estabelece uma distinção entre linguagem visual e linguagem dos quadrinhos. Aludindo a Saussure, Cohn sugere que as HQs são uma *parole* da *langue* visual. Deste modo, não existe uma linguagem dos quadrinhos, mas uma linguagem nos quadrinhos, composta de outras linguagens, sobretudo a visual. A ideia de uma linguagem dos quadrinhos, para Cohn, joga contra a compreensão artística das HQs, pois não é a língua inglesa que é artística e sim a literatura que a partir dela pôde ser feita. Assim, não é a linguagem visual que produz arte, mas a forma como os quadrinhos trabalham com ela. “Linguagem em si não é considerada arte – somente o produto interpretável de seu processo” (COHN, 2005: 7, tradução minha). Este raciocínio levará Cohn a opor linguagem como uma sistematização coletiva e a arte como uma manipulação individual. Por fim, Cohn propõe que deve haver uma distinção metodológica para o estudo dos quadrinhos e da linguagem visual. “Para fazer uma analogia, o estudo dos quadrinhos investiga o modo como o corpo humano age e se move, enquanto o estudo da linguagem visual faz raios-X para entender como ele trabalha” (Idem: 10, tradução minha). Hannah Miodrag (2013) irá, sob a mesma analogia saussuriana, opor-se ao modelo de Cohn, propondo que não existe uma linguagem dos quadrinhos tampouco uma linguagem visual. A análise de Miodrag leva em conta o estudo das unidades elementares da escrita, de modo que só ela pode ser reduzida a uma *langue*, enquanto a imagem, que só tem significância contextual, será sempre uma *parole* – nesta os signos são criados, naquela os signos são usados. Thierry Groensteen (2007), por sua vez, irá opor-se ao estudo das unidades elementares. “Estou convencido de que nós não chegaremos a uma descrição coerente e profunda da linguagem dos quadrinhos ao abordá-los neste nível de detalhe e incorporando um progressivo alargamento. Pelo contrário, nós precisamos abordá-los de cima, a partir do nível das grandes articulações” (GROENSTEEN, 2007: 4-5, tradução minha). Daí

---

1 Sendo talvez o exemplo que melhor personifica a ambição e a ironia deste tipo de empreendimento *The Lexicon of Comicana*, de Mort Walker, em 1980.



o conceito de artrologia de Groensteen, de modo a não recusar a noção de linguagem dos quadrinhos, porém considerando que a análise de um “sistema dos quadrinhos” é mais eficaz na compreensão das HQs.

Ainda que de maneira divergente, o ponto em comum de todas essas teses é a constatação de que a linguagem dos quadrinhos é uma noção frágil, insuficiente e a serviço de programas bastante claros. Gilles Deleuze (1990), falando da linguagem cinematográfica, aponta a circularidade viciosa desta concepção: “a sintagmática se aplica porque a imagem é um enunciado, mas esta é um enunciado porque se submete à sintagmática” (DELEUZE, 1990: 38). Portanto, convertendo para os quadrinhos, é possível dizer que a presunção de uma linguagem – seja ela com ou sem língua, seja em unidades elementares ou grandes articulações – é uma operação tão somente de analogia levada ao nível de uma identidade. Pois, como Deleuze diz, “a língua só existe em relação a uma **matéria não-linguística** que ela transforma” (Idem: 43). Contudo, se não há uma linguagem dada, inerente, e, ainda assim, existe uma especificidade quadrinizante, que nome se daria a esta “coisa”? Apesar de óbvia, a melhor palavra ainda é **recurso**. O singelo nomear de recurso esconde sua sabedoria: o recurso é um acontecimento no tempo que, por repetição, ganha a sobriedade de uma identidade. Por isso **re-curso**, algo posto em curso, retomado insistentemente, o que agencia uma identidade da mesma forma que um cão aprende seu próprio nome pela maneira repetida como o chamamos. Os recursos dos quadrinhos, aqueles atribuídos a sua linguagem, ao seu “eu falo”, como a sequencialidade dos quadros, a figuração estoricizante, o balão de falas, entre tantos outros, como bem sabemos, não foram originados de forma solene, mas perpetuados e emaranhados por insistências históricas, a ponto de estabelecer um recurso seguro a se identificar como “próprio dos quadrinhos”. Esse mesmo recurso também é da ordem da significação, do entendimento recorrente, re-cursivo. Por isso os quadrinhos abstratos podem parecer para alguns não serem, em essência, também quadrinhos, afinal, sua recursividade ainda está longe de tamanha perpetuação.

É possível argumentar que a linguagem, ela mesma, é um recurso. De fato ela é, porém, como vimos, existe uma relação de interrupção com o recurso da língua quando se procura inaugurar um sempre novo discurso. Ou seja, o agenciamento da língua pode ser recursivo, porém sua apropriação, na constituição do sujeito da linguagem, dá-se como um corte na recursividade de qualquer prosseguimento automático. É como no nascimento, onde a placenta que condicionava a vida precisa ser violada para dar vida a um indivíduo. Diferentemente acontece com o recurso da arte, quando esta ruptu-

ra não ocorre na medida em que ela é evitada na conquista de uma identidade. Seguindo a mesma analogia, no recurso da arte é procurado manter-se no ou retornar ao útero, abrigar-se em uma “mãe” que atenda por muitos nomes, sendo, neste caso, a identidade linguística da arte. Esta relação de corte e continuidade é o que faz toda a diferença recursiva entre a ruptura da linguagem e a artificialidade da identidade. Por isso, o conceito de recurso dos quadrinhos é bastante útil para estabelecer dois desdobramentos sob um único gesto: primeiro, a exibição da linguagem na sua soberba, naquilo que nela excede ou falta, e segundo, o entendimento de que qualquer estudo sobre as recursividades elevadas ao nível de uma identidade deverá levar em conta sua histórica (e estórica) articulação. A isto chamamos de **montagem**. Talvez artrologia também coubesse, porém seria necessário sequestrar o conceito de Groensteen, desterritorializá-lo de qualquer iconicidade, primazia espacial ou sistematização. O que se torna um ultraje considerando as objeções de Groensteen pelo conceito de montagem, segundo ele, “abusivamente emprestado do léxico da sétima arte” (GROENSTEEN, 2007: 101, tradução minha).

As reservas mais habituais contra uma montagem dos quadrinhos costumam apoiar-se em dois equívocos: o primeiro é aquele que supõe a montagem como algo exclusivo do cinema, desconsiderando a montagem teatral, ou mesmo a poesia que é montada por *enjambements* e cesuras. O fato de a teoria do cinema ter sido a que mais se dedicou ao estudo da montagem apenas revela uma recursividade teórica, e não uma exclusividade. O segundo equívoco, ainda mais comum, é aquele que confunde a montagem com a atividade do montador. Esta confusão serve aos propósitos daqueles que recusam uma montagem dos quadrinhos: afinal, o quadrinista atua pela divisão traçada no papel em branco, enquanto o montador ou o fotonove-lista seleciona imagens prévias (BAETENS apud GROENSTEEN, 2007). Porém, a montagem não se restringe a uma atividade profissional, demarcada no cinema como um indivíduo ou uma equipe que atuam, na maioria das vezes, na pós-produção do filme. Na teoria do cinema, desde muito cedo, há o entendimento de que a montagem é um acontecimento muito mais vasto. Não por acaso, Kuleshov, antes de fazer seus seminais experimentos de montagem, fora cenógrafo, Pudovkin (1983) entendia a montagem construtiva como um trabalho do roteirista, e Sergei Eisenstein (2002a) colocava a montagem como consciência da inventividade, sendo uma ordem específica da natureza humana. A montagem, portanto, está mais para uma percepção e um procedimento que evoca os recursos, já encobertos de identidade, de forma a emaranhá-los em uma situação de instabilidade. Por isso a escrita e a imagem, separadas em defesa do bom gosto de Lessing, ganham aspectos de

montagem nos quadrinhos ao mesmo tempo em que numa era pré-moderna, antes da cisão entre o “eu leio” e o “eu observo”, não tinham necessariamente esta implicação. A montagem não está desvinculada do tempo de seu acontecimento, exibindo-se no desajuste e no reajuste dos recursos já estabelecidos. O tempo da montagem é o da constelação, da hora em que alguém olha as estrelas e traça um desenho ao ligar os pontos. Desta forma, a arte será sintomática com relação às montagens elevadas ao nível social. Isso corresponde à tese de Eisenstein (2002b) de que a arte, em épocas de maior estabilidade social, dedica-se ao reflexo da realidade e que, em épocas de tumulto, quando a realidade é desorganizada e reestruturada, presta-se à montagem na reconstrução da percepção. A realidade aqui mencionada, deve-se dizer, não é o bruto da matéria, mas a sua convenção, o recurso elevado ao nível da naturalidade, pois para o crente a escultura de seu deus é apenas um reflexo da realidade. A montagem, assim, seria o momento no qual o deus na pedra seria posto em fragmentos e aglutinado com outras realidades de forma a perturbar o recurso histórico – ou seja, o exato ponto em que Thor, Hércules e Jesus se converteriam de crença a mito e dariam imagem ao Superman. Como Eisenstein enfatizaria, na montagem, dois ou mais elementos não produzem uma soma, mas um produto, a produção de um rearranjo que opera um salto qualitativo.

Se compreendermos a modernidade como aquela que coloca corpos em choque pela novidade, tecnologia, informação ou multidão de outros corpos, o século XX, com suas guerras modernas e crises econômicas, mostrar-se-á uma época propícia para a produção de montagens. Duas artes naquele século (re)nasceram e foram massivamente cultivadas, o cinema e as histórias em quadrinhos. Porém, ainda que seja dado como certo que o cinema opera uma montagem, nos quadrinhos isso continua sendo uma dúvida, como se as montagens não estivessem à vista de todos: texto/imagem, linear/tabular, figuração/narração etc. Detenhamo-nos noutra: a relação quadrinho/gradil. O quadro (ou requadro) de uma história em quadrinhos opera uma relação complexa de identificação, ao mesmo tempo em que é uma unidade é também um fragmento. “O requadro é o agente dessa dupla manobra de progressão/retenção” (GROENSTEEN, 2013: 133, tradução minha). Para tanto, Groensteen (2007) lista seis funções diferentes para o quadro, sendo elas a de conclusão (o que o quadro confina), a de separação (distinção dentre outros), a rítmica, a estruturante (forma do quadro), a expressiva e a de leitura. Estas funções dialogariam, por sua vez, com o gradil (*quadrillage*, *gridding*), raiz do leiaute da página, o que Groensteen distinguirá como regular ou irregular, discreto ou ostensivo, enquanto Benoît Peeters (apud GROENSTEEN, 2007)

classificará como convencional (gradil regular), decorativo (predileção pela organização estética), retórico (onde a dimensão dos painéis se submetem à ação) e produtivo (quando a organização do quadro dita a história). Embora exista todo o esforço de dar nomes aos diferentes poderes, estilos e relações entre o quadro e o gradil, no miolo destas percepções está a problemática da montagem que faz com que algo seja intuído como **único e parte** de uma disposição/composição maior<sup>2</sup>. Isso condiz com o salto qualitativo do orgânico ao patético de Eisenstein (2002a). Enquanto uma imagem dispõe de leis internas, estruturais, e a própria lei de sua construção, seja ela particular ou excepcional, existe uma organicidade que nasce e cresce, trazendo no seu interior um conflito que a montagem pode fazer aparecer. Quando isto ocorre, quando a montagem faz o seu trabalho, no intervalo de sua ação acontece o patético, relativo ao *pathos*, no jogo das imagens ao pensamento consciente e do pensamento às imagens que despertam novas sensações. Isto pode conduzir ao extase, à ex-tase, ao sair de si mesmo, ao salto qualitativo. Essa mudança de estado é o jogo que faz todo ser se deparar com seu não-ser no devir. “Sentado – ele se levanta. De pé – ele cai. Imóvel – ele se move. Silencioso – ele berra. Entorpecido – ele brilha. Seco – ele é lubrificado por lágrimas” (EISENSTEIN, 2002a: 153). Para que não haja dúvida, é preciso ampliar esta concepção de conflito, pois não se trata de contradições, mas meramente de diferenciações. O quadro **não é** o quadro seguinte, o ser dele **não é** o ser anterior a ele, e isso se aplica inclusive a casos em que dois quadros são repetidos, pois este e aquele ocupam lugares diferentes no gradil, no leiaute ou na HQ como um todo. Portanto, no corpo de todo quadro, na sua unicidade, está o germe da alteridade, pois no mesmo que sou, eu sou e não sou o outro. Esta distinção nos remete novamente ao conceito de traço, afinal, a montagem é o trabalho de encontro – nem sempre pacífico – dos traços. Assim sendo, as histórias em quadrinhos podem ser entendidas como o lugar em que a montagem de traços é exibida, ao mesmo tempo, em sua unicidade (como na pintura) e em sua parcialidade (como no cinema).

A montagem quadro/gradil é algo tão recursivo que mesmo diante de alguma desestabilização ela ainda acontece com pretensa naturalida-

---

2 Isso não se restringe à página cheia, afinal, é comum no caso dos quadrinhos publicados em jornais a coabitação de tiras de diferentes histórias em quadrinhos, ou ainda, de tiras com notícias, cupons, palavras-cruzadas etc. No caso americano, enquanto os quadrinhos foram originalmente publicados nos suplementos dominicais, sendo muitas vezes uma única história ocupando uma página cheia colorida, a tirinha independente dos suplementos surgiria depois, publicada diariamente, em preto e branco, a partir de 1907, com *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher.



Fig. 84 - *Vallat* de Milano, Gloor e Moser (2006: 107).

de. Consideremos a HQ germano-suíça de 2004, *Vallat: uma investigação dadaísta*, de Massimo Milano, Reto Gloor e Bruno Moser. A grande maioria das páginas não faz distinção entre quadros, o único que é mais acentuado é o *hypercadre* (hiperquadro ou hiper-requadro) – termo de Groensteen que se refere a este quadro maior que engloba todos os quadrinhos e os separa da borda da página. Contudo, como podemos notar, o hiperquadro também é violado para dar maior tridimensionalidade ao desenho, como na cabeça de Vallat que se sobrepõe acima, seu cotovelo à direita, sua mão abaixo e o balão de pensamento à esquerda. A ausência de requadros e sarjetas pouco afeta a sensação de que ainda há uma sucessão de quadros dispostos (quatro no total) num gradil que faz suas demarcações com o próprio desenho. Em outra página com o mesmo procedimento podemos observar que os balões sustentam grande parte da sequencialidade, de modo a auxiliarem na distinção de cada quadro e, sobretudo, darem a direção da leitura em páginas tão tabulares. Estes recursos, em *Vallat*, presentes no seu gradil, não estão voltados, na terminologia de Peeters, para o decorativo, mas, sim, para alguma coisa entre o retórico e o produtivo. A estória de *Vallat* acontece na Zurique de

1916, uma relativa ilha de paz no meio da Europa em guerra. A cidade suíça é povoada de desertores, apátridas, pequenos burgueses, artistas, anarquistas, revolucionários, gente de todo tipo. É nessa mesma cidade heterogênea, no mesmo ano, que surge o Cabaret Voltaire, berço do movimento dadaísta. Mas isso não tem nada a ver diretamente com Charles Vallat, investigador da polícia política, responsável por coibir conspiradores que querem ameaçar o estado de neutralidade do país. Ou melhor, não tinha nada a ver. Pois depois de perseguir um anarquista, causando involuntariamente sua morte, Vallat, a pedido do seu chefe de polícia, disfarça-se e se infiltra no submundo de Zurique como Armand Desbordes, um reles negociante de Genebra.

Trata-se de uma trama policial, de tônica *noir* no seu determinismo pessimista, sua fatalidade. O homem não sabe mais seu lugar, as instituições falham, os valores são dúbios, as mulheres ameaçadoras e o fracasso inevitável. Os dadaístas aparecem **apenas** como pano de fundo, com poucas páginas que capturam alguns elementos do Dadá e a participação pontual de personagens históricos como Hugo Ball, Emmy Hennings, Marcel Janco, Hans Arp, Richard Huelsenbeck, Tristan Tzara, entre outros. Porém, esta aproximação entre a trama policial repleta de conspirações e reviravoltas com os desvarios do Dadá mostra-se pertinente, sendo o gradil sua imagem-sintoma. Retomemos a questão da montagem. Uma das invenções do Dadá, Hans Richter (1993) aponta, deu-se com um desenho no qual Arp estava trabalhando e que, insatisfeito, rasgou, deixando os pedaços esvoaçarem para o chão. Depois, quando Arp voltou a passar os olhos sobre aqueles fragmentos, constatou que havia um desenho organizado, expressivo, dispondo tudo aquilo que ele havia buscado e não conseguira originalmente. O acaso, no dadaísmo, que daria base para o subsequente surrealismo, não se tratava somente da aleatoriedade, mas de uma **montagem da aleatoriedade**. Isso aparece também na receita de como se fazer um poema dadaísta de Tzara (2009), nos recortes de jornal destacados, misturados e recompostos.

Para nós já não se tratava da “forma”, e sim de um princípio de relações. A forma somente podia ser fixada através do seu contrário, e adquiria vida tão-somente a partir da constituição de um íntimo relacionamento entre os opostos. Somente assim seria possível alcançar uma unidade, uma expressão artística. (RICHTER, 1993: 82).

Este relacionamento entre opostos, esta tensão entre vontade criadora e obediência do criador, Richter diz, foi o ponto de equilíbrio do dadaísmo,





Fig. 85 - Vallat de Milano, Gloor e Moser (2006: 173).

de modo que, com o tempo, conforme houvera uma distensão, fosse para o intencionalismo, fosse para a algazarra pura, o dadaísmo morreu. Enquanto montagem, o Dadá era justamente o intervalo que relacionava estas duas instâncias. Tzara, no manifesto dadaísta *Proclamação Sem Pretensão*, de 1919, diz: “se cada um diz o contrário é porque tem razão” (TZARA, 2009: 189). Mais uma vez uma relação de opostos. É possível interpretar esta frase de Tzara no sentido de que cada um ao demonstrar uma razão diferente da do outro prova que de fato a tem e não a reproduz a partir de um consenso qualquer. Desta forma, a prova da razão está justamente no dissenso, no intervalo que ela assume perante a razão do outro. Em outro manifesto, de 1918, Tzara também diz “Eu sou contra os sistemas, o mais aceitável dos sistemas é aquele que tem por princípio não ter princípio nenhum...” (Idem: 183). Seria o dadaísmo o sistema de descarte dos princípios, dos “originais”, em nome da explicitação da montagem, de um tipo de identidade recursiva que é a falta de uma? O Dadá, de Tzara a Duchamp, joga com significantes exauridos de significados – objetos que são estardalhaços, que falam demais, que se **amontoam**, e por isso mesmo continuam irresolúveis numa palavra final. “Dadá realmente era um nada. Era, por assim dizer, apenas um

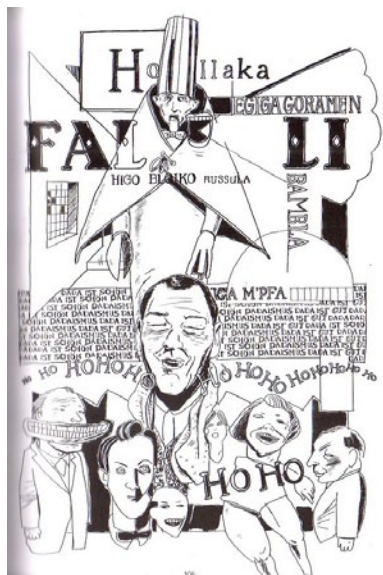


Fig. 86 - *Vallat* de Milano, Gloor e Moser (2006: 105).

interstício, uma substância intangível, gelatinosa, que, no entanto, agregou os diversos blocos dos quais nasceu a arte moderna, transformando-os numa ideia unitária” (RICHTER, 1993: 310).

O que toda a montagem do dadaísmo nos mostra, indo ao encontro da trama policial de Vallat, é o problema da identidade, ou antes, do amontoado de identidades que só se reconhecem a partir do intervalo que vincula, que tensiona dois mundos. O personagem de Vallat, ao passar-se pelo negociante Desbordes, precisa fixar uma identidade na cidade, algo antes mesmo problemático, pois Vallat era um imigrante sem grandes vínculos com Zurique. Na sua vivência enquanto Desbordes, sua identidade afirma-se por tudo aquilo que ela tem de instável, de conflituosa.

Isso aparece na sua difícil adaptação em se passar por um novo homem com os nomes que se duplicam (Vallat, Desbordes), na descoberta surpreendente da morte cívica de sua identidade original, com os próprios policiais não o reconhecendo mais, assim como o envolvimento com uma mulher que lhe mudará a fisionomia, que emprestará roupas e que só depois Vallat/Desbordes descobrirá se tratar da irmã do anarquista que ele matou, sendo as roupas do seu corpo as do sujeito morto. Nessa direção, o dadaísmo aproxima-se do *noir*. A HQ *Vallat* nos apresenta o mais vertiginoso detetive que podemos conhecer – aquele que levou sua investigação aos limiares da própria identidade e que por ela se refez no meio de um mundo diverso de valores, vontades e (falta de) escolhas. Sendo a única conspiração que podemos investigar com propriedade aquela que nos fez, a conspiração que deu forma àquilo que somos, a investigação dadaísta mostra-se como o inquérito dos intervalos, das sarjetas que agenciam a relação do mesmo e do outro, do Vallat agora Desbordes, do Desbordes que rememora Vallat, e de tudo o que prefigura no meio disso. “A propriedade do indivíduo se afirma após o estado de loucura, de loucura agressiva, completa, de um mundo abandonado entre as mãos dos bandidos que rasgam e destroem os séculos” (TZARA, 2009: 185). Por isso o gradil da HQ torna-se uma imagem-sintoma: exhibe uma indistinção (de

requadros, de sarjetas), porque é o conteúdo, ele mesmo (desenhos, texto, a linha nervosa e o contraste preto e branco que torna tudo mais instável e sujo, mas com curiosa harmonia), a diferenciação, o intervalo que estabelece identificações de quadros distintos. Em outras palavras, o conteúdo de *Vallat*, gráfico e narrativo ao aparentemente suprimir a sarjeta, é a própria sarjeta.

Se é possível encontrar imagens em montagem através de correspondências entre os quadrinhos e o dadaísmo<sup>3</sup>, as HQs de encontro ao cinema partirão para outra aventura. A recusa por uma montagem dos quadrinhos é, em boa parte, uma consequência do olhar cinematográfico perante os quadrinhos ainda hoje sentido<sup>4</sup>.

Nos EUA, nos anos 1930, houve uma sensível mudança no perfil das HQs dos jornais, quando a temática infantil, o humor de costumes e o traço cartunesco deram passagem a um traço mais realista, em histórias de aventura com uma decupagem mais sintonizada ao cinema falado americano que despontava. O dia 7 de janeiro de 1929 costuma ser uma data simbólica, quando estreariam nos EUA os quadrinhos *Buck Rogers in the 25th Century A.D.*, de Philip Francis Nowlan e Dick Calkins, e *Tarzan*, de Hal Foster (embora este tivesse começado a ser publicado na Inglaterra dois meses antes). Esta “era de ouro”, nome dado por muitos historiadores, teve na



Fig. 87 - *Steve Canyon* de Milton Caniff (26 de janeiro de 1947).

- 3 Apenas uma coincidência boba: assim como os livros sobre o dadaísmo costumam começar na tentativa de explicar os muitos significados de Dadá, os livros sobre quadrinhos partem das muitas definições ou dos muitos nomes que permeiam as HQs. Da mesma forma, a antiarte almejada pelo dadaísmo fora alcançada com tanta facilidade pela não-arte das HQs que se chega até a perder o efeito de uma combatividade.
- 4 Uma lembrança: na defesa de minha dissertação de mestrado sobre Batman, *A morte do homem no morcego*, um dos professores arguidores comentou que eu poderia analisar com mais cuidado esses “story boards” que são as HQs.

ficção científica, na aventura selvagem – e posteriormente na crônica policial com *Dick Tracy*, de Chester Gould, em 1931 – o paradigma para toda uma nova leva de produções de grande popularidade, muitas originando programas de rádio, cinesséries ou repostas em quadrinhos por vezes superiores em sofisticação – caso de Alex Raymond com o *Flash Gordon* em resposta a *Buck Rogers*, *Agente Secreto X-9* (com roteiro de Dashiell Hammett) em resposta a *Dick Tracy* e *Jim das Selvas* em resposta a *Tarzan*. Contudo, como Santiago García (2012) coloca, se Hal Foster ou Alex Raymond eram “ideais”, Milton Caniff, por sua vez, era uma escola. Com *Terry e os piratas*, começada em 1934, e, sobretudo, *Steve Canyon*, em 1947, Caniff tornar-se-ia o principal referencial para a construção de histórias dinâmicas de aventura e ação, com traços ricos em movimento, e, principalmente, um grande domínio de uma decupagem cinematográfica. Quando Umberto Eco analisa a leitura dos quadrinhos, em *Apocalípticos e Integrados* em 1964, não por acaso o faz com uma página de *Steve Canyon*, através de um olhar consideravelmente cinematográfico. Nos dias de hoje, esta tendência cinemática das HQs é mais uma entre tantas outras como as *graphic novels*, os livros de arte ou o resgate estilístico dos quadrinhos do início do século passado. Porém, ainda hoje é fortemente sentida a cinematização dos quadrinhos, principalmente na utilização sistemática das HQs de super-heróis por Hollywood, de modo que vem ocorrendo uma estilização em nível de *story board* por diversas HQs que, em alguns casos, antes mesmo de serem lançadas já possuem os direitos de adaptação para o cinema vendidos – tal é o caso dos trabalhos do quadrinista Mark Millar.

No Japão, a influência do cinema seria também determinante por causa de Osamu Tezuka. Conforme Gravett (2006) nota, os quadrinhos japoneses ao fim da 2ª guerra mundial estavam relativamente isolados da efervescência dos anos 1930 nos EUA, não acompanhando o traço mais realista, os temas dramáticos e as mudanças de “ângulo de câmera”. Porém, Tezuka, que sempre fora abertamente cinéfilo, tinha grande interesse em capturar nos quadrinhos o movimento do cinema, a decupagem, o ritmo. Esse esforço pode ser facilmente sentido em um dos seus primeiros trabalhos, de 1947, *A nova ilha do tesouro*. A regularidade da janela retangular, as linhas de movimento, a depuração do tempo, todas estas características lembram um *story board* atento aos enquadramentos, aos movimentos de câmera e à montagem.

De várias formas, Tezuka se via como um “diretor” de seus quadrinhos. [...] Em suas produções de mangá e animação, ele fabricava suas próprias estrelas e escalava para suas histórias os atores de papel de seu

repertório, como se estivessem representando em um filme. [...] Isso o ajudava a construir um relacionamento especial com seu público, que gostava de reconhecer o rosto familiar dos atores nos papéis de sempre ou “descaracterizados”. Tezuka criou biografias para seus atores fora do universo dos quadrinhos e escreveu resenhas sobre suas atuações. Ele mantinha até mesmo registros de quanto cada um deles “ganhava”. (GRA-VETT, 2006: 33-34).

Em 1961, Tezuka formaria um estúdio próprio, o Mushi Production, de modo que pudesse fazer versões animadas de seus mangás. Assim, em 1963, na tv japonesa, estrearia a animação de *Astro Boy*, bastante fiel ao mangá e ao traço característico de Tezuka. O sucesso nacional e internacional da série abriria um paradigma estilístico e mercadológico de quase simbiose entre mangá e animê, algo em vigor ainda nos dias de hoje.

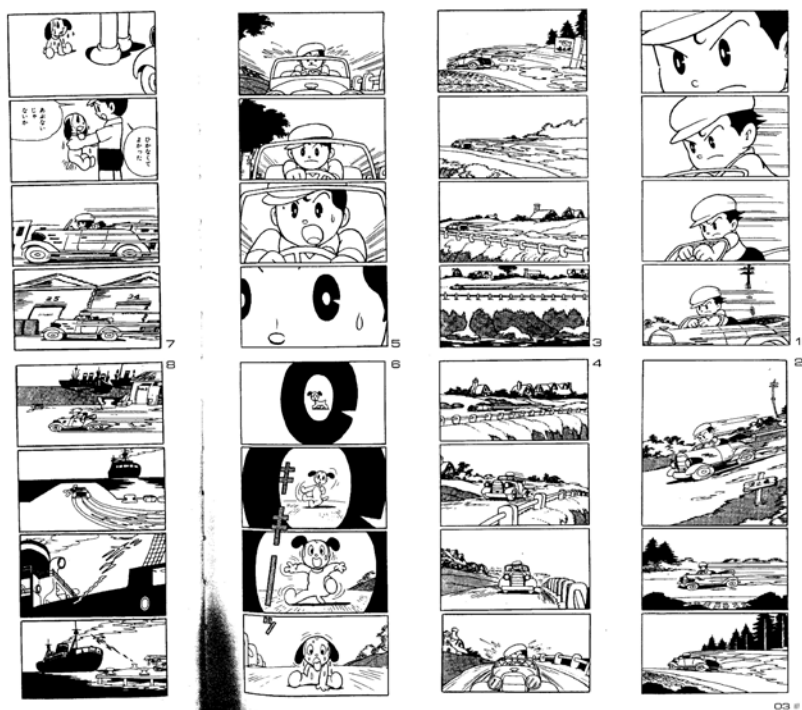


Fig. 88 - *A nova ilha do tesouro* de Osamu Tezuka, 1947.



A presença do cinema nas histórias em quadrinhos, seja em Caniff, seja em Tezuka, explica-se por algumas raízes que as duas artes compartilham. Smolderen (2014) chama atenção para A. B. Frost, pintor e ilustrador, atuante nas últimas três décadas do século XIX. Frost, que estudou na Academia de Belas Artes da Filadélfia, foi colega e amigo do pintor e fotógrafo Thomas Eakins, este fascinado pelas relações entre pintura e fotografia. Ambos acabariam compartilhando o interesse pelo trabalho de Muybridge, que em 1883 faria uma apresentação na academia em que estudaram. Foi por volta desta época que Frost utilizaria em seus desenhos a sequencialidade da janela retangular exposta em série para

apreender o movimento por uma sucessão de quadros. Frost “entendeu que a grade regular de Muybridge, quadros estritamente idênticos, e intervalos precisamente cronometrados davam sentido temporal, dinâmico às lacunas entre imagens sucessivas” (SMOLDEREN, 2014: 123, tradução minha). A repetição de planos e fundos era evitada nas imagens em série porque as gravuras em placas de metal só compensavam, pelo seu custo, caso tivessem uma variedade e alta densidade de detalhes gráficos. Isso era diferente nas revistas humorísticas que utilizavam gravuras em madeira, mais baratas e

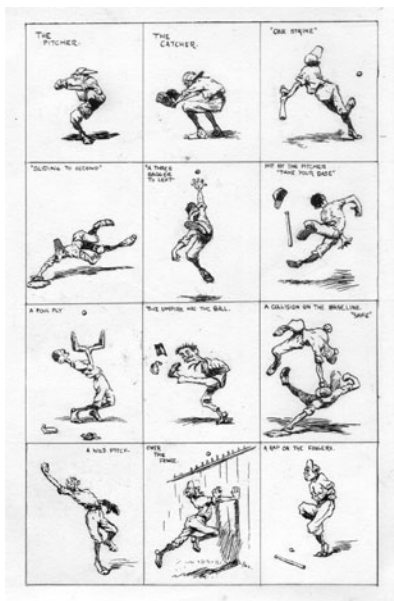


Fig. 89 - *Our national game* de A. B. Frost, 1890.

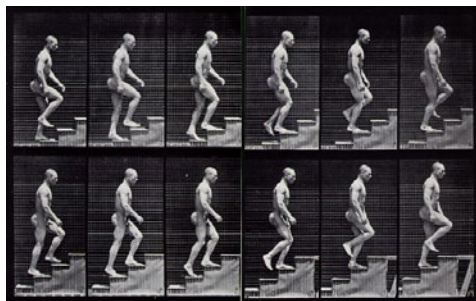


Fig. 90 - *Man ascending stairs* de Eadweard Muybridge, 1884-85.

mais toscas, de modo que um detalhe, pouco nítido, eventualmente precisaria ser reforçado quadro a quadro (GARCÍA, 2012). Esta limitação e abertura Frost soube desenvolver, de modo que, como Smolderen destaca, a efetividade do gradil regular na produção de sequencialidade acabaria por predominar nas páginas



dominicais em quadrinhos americanas<sup>5</sup>. Portanto, torna-se explicativo considerar Muybridge como a raiz cruzada de duas árvores genealógicas distintas, seja expondo a sequencialidade do movimento (pelas HQs), seja exibindo o movimento pela sequencialidade (pelo cinema). Por tudo isso, faz parte de uma história maior o aparente gesto casual que foi o filme *O regador regado*, de 1895, a primeira ficção do cinema se formos começar a história pelo cinematógrafo. A anedota do menino que dobra a mangueira, fazendo o regador olhar para o bocal e ser encharcado pela água que voltaria a circular, foi uma adaptação de uma tira em quadrinhos, feita por diferentes autores, mas possivelmente originada em 1886 com Hans Schliessmann (SMOLDEREN, 2014).

O que mais claramente vincula o cinema e as histórias em quadrinhos é, obviamente, a montagem de imagens em série. Contudo, é preciso também pensar a montagem no interior do quadro isolado. Moacy Cirne (1975) distinguia duas tendências de imagem: a do cinema era a “imagem rica”, a dos quadrinhos, “a imagem complexa”. Enquanto a primeira era mais rica pelo avolumamento de definições, o que se chamaria de realismo do fotográfico, a segunda era mais complexa por causa dos balões, onomatopeias e as relações com o requadro. O que se torna significativo nesta definição de Cirne é o fato de ele classificar as imagens por aquilo que elas amontoam. Isso levar-nos-ia a uma hipótese ainda mais radical, a de que o cinema e as histórias em quadrinhos operam a incursão da imagem na montagem, não só pela sequencialidade, mas pela *mise-en-cadre*, pelo detalhismo, que somado de grão em grão produz a realidade fotográfica – pela conjunção de traços distintos que no interior de um quadro aberto as HQs articulam. O risco, contudo, desta hipótese é o de estender o conceito de montagem ao ponto em que ele dá conta de qualquer coisa. Esta leitura das imagens de Cirne não deve ser levada em consideração ontológica, pois a montagem que pode existir na parcial clausura do quadro não é algo estagnado ao quadro, mas refere-se à maneira como identificamos em determinado momento que há recursos distintos amontoados. Em outras palavras, só há montagem contínua se houver a disposição de reconhecer o trabalho de um montador histórico, de alguma força que dispôs recursos distintos sob um mesmo lugar e instante passageiros. Pois geralmente o choque que dá condições de percep-

---

5 Uma sobrevivência nos dias de hoje: por causa do número crescente de pessoas lendo quadrinhos em *smartphones*, existe todo um interesse por certas editoras em produzir quadros mais adaptados a janelas tão pequenas, de modo que quadros arredondados, estreitos, com vazamentos sobre o requadro ou dependentes de significação conjunta apenas na visualização da página devem ser evitados ou proibidos.

ção à montagem é rapidamente anestesiado e leva à naturalização. É esta percepção fluída que Eisenstein parece ter tentando apreender, considerando que na modernidade a sensibilidade da montagem é sempre perdida, passada, passante. Na mesma velocidade em que somos expostos ao choque de mais uma montagem que propicia o encontro de recursos e desestabiliza identidades, estes mesmos confrontos são assimilados como recursivos sob uma nova identidade. A surpresa torna-se hábito num piscar de olhos. Desta forma, todas as tensões que podem existir nos quadrinhos – como as que Charles Hatfield (2009) catalogaria (capítulo 2) – passam completamente ao longe da simplicidade que é para um leitor de quadrinhos o desfrutar descomprometido de um gibi. Por isso a pesquisa da montagem impõe um desafio diferente: não se trata de comprovar onde e quando ocorrem montagens, mas de restituí-las nos lugares-istantes onde/quando elas já foram esquecidas, ignoradas, temporariamente adormecidas. Isso lembra Andrei Tarkovski (1998), quando diz que são as imagens carregadas de tempo que determinam a montagem. Pensar a montagem é pensar o pensamento, e que o pensamento monta e encontra, na naturalização de uma montagem invisível, uma morada momentânea.

Uma das investigações mais arenosas sobre os quadrinhos é o seu ritmo. Quadrinistas como Will Eisner (2010) ou Scott McCloud (2005) dedicar-se-iam consideravelmente a isto, apelando para formas de medição rítmica dos quadrinhos bastante frágeis, como o formato dos quadros ou a quantidade de balões. Eisner inclusive compararia uma partitura com quadros e balões esvaziados. Miodrag (2013) critica tais concepções, apontando que o conteúdo dos quadros, o entrançamento textual e tantos outros fatores contextuais determinam o ritmo de modo que seria difícil equacioná-lo em uma fórmula geral. Substancialmente, um quadro não é um momento, uma história em quadrinhos não é uma história de momento-a-momento, de forma que esta concepção ainda é uma herança da busca pela supremacia da sequencialidade das HQs. Groensteen (2013), por sua vez, dirá que referente ao ritmo, o autor propõe e o leitor dispõe. Esta máxima torna-se interessante quando levamos em conta que ela pode ser o índice de um jogo. Na teoria dos quadrinhos (e do cinema em grande parte também) a investigação do ritmo partiu mais obsessivamente de quadrinistas (e cineastas). Isso se explica porque o ritmo é quase sempre o entrelugar de uma disputa. Nos quadrinhos, isso é ainda mais evidente: o ritmo é aquilo pelo qual o quadrinista procura subjugar o leitor, porém o leitor, da mesma forma, tem o poder de subverter as estratégias do quadrinista. Ou seja, aquela sequência de ação de quadros sem balões pode ser, na intenção do quadrinista, um forma de enfatizar a violência e a

rapidez da luta, porém, na visão do leitor, a ausência de balões e a diluição do movimento pode ter o efeito de uma “câmera lenta”, apreciando cuidadosamente cada golpe. Se o quadrinista muito quer que o leitor passe rapidamente pela luta, utilizar-se-á da manipulação da trama, da expectativa, do clímax suspenso, do requadro em linhas nervosas, de traços de movimento, entre outros. Porém, tudo isso pode em algum momento ser montado de outra forma pelo leitor, que fará todos esses recursos trabalharem sob outro ritmo. Se considerarmos que, para o humano ser vivo é ser pulsante, no ritmo do piscar de olhos, da respiração, do batimento cardíaco, enfim, é possível dizer que o ritmo é o entrelugar de uma disputa pela sincronia dos corações.

Para Groensteen (2013) o caminhar, o passo a passo em direção qualquer, seria o ritmo humano mais próximo dos quadrinhos. Não esqueçamos também que foi a caminhada – o galope – de um cavalo que Muybridge fotografou. Significativamente, esse ritmo, nos quadrinhos, passa sobre intervalos, caminha por sarjetas. Umberto Eco (2008) dirá que os quadrinhos se sucedem em descontinuidade, Groensteen acrescentará que o “ritmo, na arte dos quadrinhos, nunca é uma questão de intervalos de tempo que podem ser medidos, mas de intervalos de tempo que podem ser sentidos” (2013: 149, tradução minha). Estes intervalos não são somente aqueles dispostos entre um quadro e outro, mas também todos aqueles abertos pela montagem dos quadrinhos. Mas como abordar esta descontinuidade, este intervalo no galope dos quadrinhos? No manifesto *Nós*, de 1922, Dziga Vertov (1983: 250) desenvolve sua teoria da montagem cinematográfica a partir dos intervalos:

Os intervalos (passagens de um movimento a outro), e nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento). São eles (os intervalos) que conduzem a ação para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase.

O intervalo é um potencial da diferença visual e temporal. Conforme diz Deleuze (1985), é a percepção do olhar de relance, dos intervalos que pulsam entre as imagens, do devir. Consideremos os desenhos animados: Norman McLaren (apud AUMONT, 2004) diz que a animação não é a arte dos desenhos que se mexem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece **entre** cada imagem é mais importante do que aquilo que está **sobre** cada imagem. A animação, portanto, manipula intervalos invisíveis

que estão entre as imagens. “Os interstícios são os ossos, a carne e o sangue do filme, o que há sobre cada imagem são apenas roupas” (Idem: 21).

Se toda uma teoria dos intervalos pode auxiliar na investigação da montagem dos quadrinhos, isso se dará no cumprimento de uma tarefa cara a Vertov: a “possibilidade de tornar visível o invisível” (1983: 262)<sup>6</sup>. Isso nos faz retornar com toda força ao traço narrativo das histórias em quadrinhos, do dar a ver sem ser visto na duração do tempo. É sobre esse pressuposto que a montagem nos quadrinhos ganha o sentido de estudo do intervalo da percepção traçante, momento preciso em que um traço deixa de ser visto enquanto tal para fazer parecer outra coisa. Em outras palavras, o estudo do intervalo busca entre todas as imagens aquela que é **a imagem em vias de significar**. De tal forma que esse intervalo parece ser o *kairós*, o tempo oportuno, aquele pelo qual temos força para começar a falar. Esta força – e não esqueçamos que toda força é sempre relacional –, que só pode ser vista no intervalo, é o nosso objeto final de investigação. O intervalo – ou melhor, a sarjeta, o tempo de força dos quadrinhos.

---

6 Cirne dirá que “os quadrinhos nunca tiveram seu Vertov” (1977: 79). Talvez seja porque todo quadrinista é, inerentemente em sua montagem, *também* Vertov?



## 7 TEORIA DA SARJETA

Por toda esta tese a sarjeta apareceu como um **sintoma**. Na insistência crônica de uma consciência da história dos quadrinhos, a sarjeta surgiu como **anacronismo**. Os muitos nomes e a multiplicação de **essenciais** das formas e funções das HQs foram a sarjeta-sintoma de uma ferida – *punctum* – aberta. Já a **experiência** pelos quadrinhos se deu na sarjeta pela antecipação ao discurso na infância, pela fala inarticulada no horror ou pelo consumo excessivo no dizer indiscernível do dispêndio. Por sua vez na **arte**, a sarjeta foi constituída pelas exceções, por aquilo que não se reconhece, mas ainda assim inquieta, reabrindo as regras do jogo posto nas exposições que apenas circundam o objeto quadrinhos, nos autores que fazem da assinatura o lugar de um encontro na obra, mas também no espaço de uma perdição de si, da quadrinhofilia que move e se mascara, do erotismo que do lixo ao luxo dá à arte dos quadrinhos uma efetivação vital de sua potência. Em relação ao **traço**, a sarjeta posta entre o texto e a figura sustenta as HQs de modo que dá tempo à narrativa para se atravessar no entrelugar-sarjeta da sequencialidade e da simultaneidade traçadas. Por fim, a **montagem** possibilitou a percepção de um intervalo-sarjeta em ação nos quadrinhos.

Portanto, em todo o percurso teórico até agora contado, a sarjeta foi esta palavra-poço-sem-fundo capaz de nomear aberturas, feridas, interstícios, entrelugares, intervalos, em suma, todas as brechas que surgem quando os quadrinhos são inventados, inventariados, intervencionados, (in)voluntariados. Isto tudo, porém, só pode ser apreendido por seus sintomas. Em outras palavras, só nos é possível escrever sobre **sintoma de sarjeta**, sobre a sarjeta que apenas é sintoma, pois, apreender um movimento é acabar com o próprio movimento. Esta suposição será explicada no decorrer deste capítulo, desenvolvendo na sua vacância uma teoria e uma crítica da sarjeta nas possibilidades das histórias em quadrinhos.

## 7.1 ALEGORIA DOS NÃO-QUADRINHOS

Permitamo-nos praticar, necessariamente, um **desvio**. Trata-se de falar sobre quadrinhos dizendo pouco sobre eles. Este recurso tem por vantagem forçar uma **imagem dialética**, uma imagem, no sentido de Walter Benjamin, carregada de história, tensionada de movimento. A imagem dialética é o potencial da imagem, a concomitância de uma força manifesta e de uma força latente, abrigo na mesma visão (de uma imagem) a falta de tantas outras (o imaginário da própria história). “A experiência histórica se faz pela imagem, e as imagens são elas próprias carregadas de história” (AGAMBEN, 2004: 2). Ou seja, a imagem dialética insere uma imagem numa história de outras imagens – como nas histórias em quadrinhos. Giorgio Agamben ressalta, no entanto, que não se trata de uma história cronológica, de um enredo puro e simplesmente linear, de causas e efeitos, mas de uma “história messiânica”. Isto quer dizer que por um lado deve haver uma história da salvação, algo que precisa ser salvo, registrado e retomado – como uma velha revista em quadrinhos cuja capa é carregada de lembranças e que, perdida em caixas de mudança, ao ser reencontrada conquista um lugar de exibição na estante –; por outro lado, ocorre uma história derradeira, escatológica, onde algo precisa ser consumado, “deve se passar aqui, mas em um outro tempo, deve, portanto, se subtrair à cronologia, sem sair para um além” (Idem) – no caso da revista reencontrada é, sobretudo, a imagem da perda, da imagem faltante de quando este gibi foi perdido, do consumo desta ausência fundadora no oportuno e feliz tempo de reencontro. É esta **re-vista** – em quadrinhos –, esta visão continuada de múltiplas imagens em movimento, carregadas de história, que a imagem dialética proporciona. Portanto, forçar uma imagem dialética pelo afastamento dos quadrinhos traz, na possibilidade de sua ausência, a aparição de uma outra imagem que pode vir a ser, indiretamente, ainda mais decisória. Em outras palavras, é pela visibilidade desviada, por aquilo que tem “nada a ver” para uma certa história contada, que pode aparecer tudo aquilo que a obviedade do visível esconde. Este procedimento se dará, exemplarmente, pela **alegoria**.

Sabemos que a forma por excelência na qual Benjamin via a possibilidade de produzir imagens dialéticas como instrumentos de conhecimento será a forma **alegórica**, particularmente considerada sob o ângulo de seu valor crítico (por diferença com o símbolo) e “desfigurativo” (por diferença com a representação mimética). (DIDI-HUBERMAN, 1998: 185).



Assim, comecemos uma alegoria dos não-quadrinhos, desfigurando as HQs, e assumindo o ponto crítico onde o símbolo deixa de nos prontificar suas convenções.

### 7.1.1 O negro

Em 1915, na Alemanha, em meio à primeira guerra mundial, Carl Einstein publicaria *Negerplastik*. Iniciada por um breve artigo introdutório de Einstein, a obra seguiria exibindo mais de uma centena de imagens de esculturas africanas ou oceânicas. O importante para Einstein era estabelecer pontos de choque e contato entre a arte negra e a arte moderna, nomeadamente cubista. A arte negra, como bem se sabe, foi objeto de consternação e interesse de uma cultura ocidental (leia-se europeia), sendo o *Negerplastik* de Einstein fundacional nesta história. Esta presença poderosa, desestabilizadora, autossuficiente da escultura negra interessaria a Einstein que, aparentemente, não estava desvinculado dos anseios autonomistas do modernismo. Isso é perceptível quando ele evoca o caráter religioso antigo da arte. Segundo Einstein, a arte negra é antes de tudo determinada pela religião.

As obras esculpidas são veneradas tal como foram por todos os povos da Antiguidade. O executante realiza sua obra como se ela fosse a divindade ou seu guardião, isto é, desde o início ele preserva distância da obra que é o deus ou seu receptáculo. Seu trabalho é adoração a distância, e, desse modo, a obra é a priori algo independente, mais poderosa do que o executante; ainda mais porque ele emprega toda sua energia em sua obra e a ela (ele, o inferior) se sacrifica. (EINSTEIN, 2011: 39).

Ainda que esta interpretação de Einstein seja para um etnólogo consideravelmente equivocada, confundindo estátua com fetiche, supondo que aos olhos dos africanos a estátua é a própria divindade e não a representação desta (MEFFRE in EINSTEIN, 2011), esta suposição abre possibilidades. Além dos atravessamentos teóricos mais comuns, como o valor de culto originário da arte segundo Walter Benjamin ou a morte do autor e de sua autoridade perante a obra em Roland Barthes, a consideração da religiosidade na arte faz de Einstein menos autonomista do que possa parecer. De imediato é preciso considerar etimologicamente a palavra religião em toda a sua polêmica ocidental. Palavras-origens como rigidez (*religionem*), reler

(*relegere*), religar (*religare*), reeleger (*religere*), relegar (*relinquere*) forçam a polêmica legar duas ênfases precisas à religião, por um lado, trata-se de algo que resiste (rígido, que se manteve, que pôde no decorrer do tempo ser uma deixa, uma herança) e algo que retorna (ao re-ler, ao re-ligar, ao re-eleger, etc). Estas duas frentes, longe de serem exclusivas, podem ser dialéticas, o que resiste só retorna porque resistiu, o que retornou só resistiu ao retornar. Deste modo, Einstein, ao trazer para o interior da arte moderna a religiosidade na arte – sua resistência e retorno – acaba por provocar pela arte negra uma imagem dialética, uma imagem imbricada entre a autonomia da forma e a antropologia da força.



Fig. 91 - *Negerplastik* de Carl Einstein (2011: 195, 95, 215).

Georges Didi-Huberman (2006) enxerga *Negerplastik* como a dialética de uma contraestética, uma contra-história da arte. Por um lado a escultura negra tem sua historicidade negada pelo fato de ser estagnadamente uma arte primitiva, uma arte primeira, de antes da contação do tempo; por outro, sua artisticidade também é barrada em proveito de uma concepção instrumental, reducionismo da função. A antítese, portanto, está em inverter esta inexistência. É isto que *Negerplastik* faz: reciprocamente transgride todos os limites do que o discurso estético ocidental assina como arte, assim como desafia as regras na qual o discurso histórico ocidental encontra sua legitimação.

Como fazer história de um corpus onde “nada está fechado”? Como falar de “artistas” quando nenhum obje-

to está firmado? Como descrever uma atividade escultural quando os que a praticam a fazem no âmbito das sociedades secretas? Como falar de estilos geográficos (à maneira em que se pode, na Europa, opor um “Renascimento italiano” a um “Renascimento nórdico”), quando os fetiches se roubam ou se intercambiam de uma tribo a outra, quando “estilos completamente diferentes provém com frequência de uma mesma região”? Como ainda traçar a evolução de um estilo quando as formas não procedem cronologicamente “do mais simples ao mais complexo”? (DIDI-HUBERMAN, 2006: 247, tradução minha).

A arte negra coloca em risco tanto a noção de arte estatutária quanto a história que se diacroniza (o agora encontra-se com o outrora). Para Didi-Huberman, *Negerplastik* abre, duplamente, a experiência formal e a explicação histórica e antropológica, algo que Einstein, após 1915, procurará insistentemente – e dialeticamente – reinserir na história da arte. O aparente autonomismo de Einstein é, portanto, um engano. Seu formalismo, sua exigência formal, marcada nas observações de *Negerplastik*, é a exigência de uma decomposição da forma. “Toda forma exata é um assassinato de outras versões” (EINSTEIN apud DIDI-HUBERMAN, 2006: 261, tradução minha). É justamente nessa **sobrevivência** de outras versões que se constituirá o interesse cruzado de Einstein pela arte negra e pelo cubismo. A forma é uma violência operatória, o trabalho das formas a destruição justificada de um objeto. Em outras palavras, é possível dizer que Einstein procurava o instante potencial em que o objeto ainda não foi **inventado**, em que sua forma permanece ainda em vias de se violentar. Assim, para ele a luta pelas formas é “traumática” (DIDI-HUBERMAN, 2006: 260), pois gera um choque e um recalque de tudo aquilo que poderia ter sido e foi descontinuado. Da mesma forma se explica o formalismo de *Negerplastik*, quando Einstein fala da “representação do volume como forma”, sendo que “só com ela, e não com a massa material, deve a escultura trabalhar”, de modo a constituir a forma por “partes visíveis simultaneamente”, “reunidas com as partes visíveis numa forma total, que o espectador determina num só ato visual” e corresponde “a uma visão tridimensional”, “a fim de que o volume, para não ser irracional, prover ser visível e ter forma” (EINSTEIN, 2011: 47).

Inventar um campo de batalha das formas é inventar um campo de forças, capaz de criar a realidade, de determiná-la através de uma forma ótica nova. Essa é a vertigem ocasionada pelo cubismo: o quadro cubista não

representa, o quadro cubista **trabalha**, produzindo uma imagem dialética de decomposição e produção. É contra o absoluto, o acabado, que o cubismo é visto por Einstein, encontrando correspondências na arte negra, na sua **força**, pela resistência e pelo retorno religioso das formas prévias ao condicionamento domesticador do homem. “A imagem-força, segundo Einstein, é a imagem capaz de romper a ilusão da duração, a imagem capaz de não ser o fim de um processo ou o fóssil de um processo, sendo a inquietude contínua do processo em ato” (DIDI-HUBERMAN, 2006: 272, tradução minha). Esta inquietude, este estranhamento é o do objeto do conhecimento que escapa, que não se fecha, que resiste e retorna. Deste modo, em *Negerplastik*, Einstein recusaria a compreensão da arte por seus “efeitos”, pela visão trivial que é perceber. Para ele, era importante abrir o ver (na arte), pensar o ver (na crítica), ou antes, prestar atenção aos processos antecipatórios da imagem. “Em uma palavra, marquemos o valor do que não é, todavia, visível, do que, todavia, não é conhecido” (EINSTEIN apud DIDI-HUBERMAN, 2006: 291, tradução minha).

Outro aspecto, pouco notado sobre *Negerplastik*, é de como o livro parece com um catálogo de uma exposição a qual ninguém pôde ir, que ninguém soube que aconteceu, da qual só ficaram os vestígios de uma reunião da qual o leitor se ausentou. A solidão das esculturas negras, o estranhamento perante elas que as fotografias impõem, tão frias como as de um detetive sobre a cena de um crime, propicia essa impressão de um fato que ocorreu sob nosso desconhecimento, uma exposição para a qual ninguém nos convidou, uma quase traição. Da mesma forma ocorre o jogo em que você diz para alguém olhar atentamente a uma imagem porque ela esconde alguma coisa – só este aviso pode causar calafrios e fascinação. Assim sendo, ao nos depararmos com o livro, abre-se em nós certa desconfiança ou surpresa, eventualmente alguma redescoberta do “então foi isso que aconteceu”. Porém, o mistério continua. Por que estas fotos de esculturas negras são estranhas? Por que sinto como se estivessem detalhando algo que eu deveria ver, que não vejo e do qual ainda assim persiste a impressão de que está à vista, que pode aparecer a qualquer hora? Isto nos remete ao conceito freudiano de **inquietante** (*unheimliche*).

De certo modo, a concepção de inquietante, aquilo que causa uma estranheza, por mais obscuros que permaneçam os motivos para isso, muito explica o totêmico como símbolo de um tabu, de uma regra antiga que fora quebrada e que a comunhão imagética pode restabelecer como redenção, como retorno filial ao pai simbólico outrora desobedecido. Contudo, esse retorno nem sempre ocorre em paz, o totem pode revelar algo não condi-

zente com o tempo presente – mesmo que velado, ele perturba, inquieta. “O caráter do inquietante pode proceder apenas do fato de o duplo ser criação de um tempo remoto e superado, em que tinha um significado mais amigável. O duplo tornou-se algo terrível, tal como os deuses tornam-se demônios após o declínio de sua religião” (FREUD, 2010: 354). Para Freud, o inquietante ocorre pela supressão de uma cisão necessária. Ele o elucida em dois casos: no retorno de um tempo primitivo ou na resistência inconsciente de algo da infância. Assim, o inquietante surge sempre como uma oposição ao princípio de realidade, sendo que ao mesmo tempo em que o inquietante estabelece um antagonismo a este princípio, engloba-o numa massa anamórfica, acolhendo, metamorfoseando a realidade para si.

A análise de casos do inquietante nos levou à antiga concepção de animismo, que se caracterizava por preencher o mundo com espíritos humanos, pela superestimação narcísica dos próprios processos psíquicos, a onipotência dos pensamentos e a técnica da magia, que nela se baseia, a atribuição de poderes mágicos cuidadosamente graduados a pessoas e coisas estranhas, e também por todas as criações com que o ilimitado narcisismo daquela etapa de desenvolvimento defendia-se da inequívoca objeção da realidade. Parece que todos nós, em nossa evolução individual, passamos por uma fase correspondente a esse animismo dos primitivos, que em nenhum de nós ela transcorreu sem deixar vestígios e traços ainda capazes de manifestação, e que tudo o que hoje nos parece “inquietante” preenche a condição de tocar nesses restos de atividade psíquica animista e estimular sua manifestação. (FREUD, 2010: 359).

Novamente a imagem dialética de um retorno e de uma resistência. É relevante para entendermos o raciocínio freudiano a respeito do inquietante a consideração de que o inquietante se dá pela pressuposição de que o homem, sobretudo moderno, não admite com facilidade essa reintegração, segundo Freud, narcísica. Seria essa a inquietação provocada pela arte negra perante o ocidental e que Einstein requisitaria à arte moderna como uma espécie de animismo das formas prévias? Pois é possível inverter a equação freudiana. Afinal, não seria o homem moderno narcisista quanto a sua concepção de realidade, sendo necessário, a fim de evitar sua narcose fatal afogado na lagoa da ninfa Eco, um retorno e uma resistência disruptivos, reformado-

res? Diferentemente de um apaziguamento ou integração, esse retorno e essa resistência dão consciência à própria separação, à própria cisão do homem moderno, de modo que o homem possa imaginar sua própria quebra fundacional, sua dialética constitutiva – tarefa esta condizente com certa psicanálise, mas também com *Negerplastik*. “Porque dialética, porque irresoluta, esta imagem é, então, a imagem-sintoma de uma relação fundamental (antropológica, metapsicológica) do homem no mundo” (DIDI-HUBERMAN, 2006: 272, tradução minha).

Curiosamente, Freud, ao apontar o inquietante na literatura, em lugares onde a realidade e a fantasia custariam a se separar, menciona a ansiedade e o isolamento causados pela primeira grande guerra, mesma época de *Negerplastik*. “Nem tudo que lembra impulsos instintuais reprimidos e modos de pensar superados da pré-história individual e dos povos é inquietante por causa disso” (FREUD, 2010: 366). Outras questões relativas ao conteúdo são relevantes para o aparecimento do inquietante segundo Freud, de modo que se pode chegar ao fim o interesse psicanalítico, requisitando “uma indagação estética” (Idem: 368). Esta indagação estética a respeito do inquietante parece ser o que Einstein sintomaticamente propôs com *Negerplastik*.

Contudo, as implicações dessa investigação do sintoma na alegoria como um todo de *Negerplastik* à teoria da sarjeta e o que isso tem a ver com as HQs terão que esperar mais um pouco.

### 7.1.2 O insano

Em 1924, em Hamburgo, teria início a preparação do *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg, permanecendo inconcluso em seus poucos mais de 80 painéis de detalhes e justaposições de imagens sobre fundo negro – não tanto pela morte de Warburg em 1929, mas muito mais pela própria natureza do projeto. O *Atlas Mnemosyne* “deseja sobretudo ser um inventário das pré-cunhagens de inspiração antiga que concorreram, no período renascentista, para a formação do estilo de representação da vida em movimento” (WARBURG, 2009: 125). Embora tenha um período histórico definido como ponto de tensão – o Renascimento –, Warburg propõe que pensemos as imagens umas em relação às outras e que esse pensamento faça surgir outras imagens, com novas relações e, talvez, com novos problemas. Isso apareceria através da serialidade não manifesta da imagem, a “vida em movimento” daquilo que a imagem produz de imagens, da Antiguidade ao Renascimento, do Renascimento ao século XX. Somente uma “ciência sem nome”, segundo Warburg, poderia fazer esta investigação. Afinal, não se trata simplesmente





Fig. 92 - *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg (2010: 85, 133, 129).

te de refazer um percurso histórico, uma cronologia das imagens, mas de concentrar-se enfaticamente nas suas relações múltiplas, erráticas, indiciais, diacrônicas. “Não há história possível sem uma história da cultura, e não há história da cultura sem uma história da arte aberta às ressonâncias antropológicas e morfológicas das imagens” (DIDI-HUBERMAN, 2013: 89). Assim, a arte é não é uma questão de gosto, e sim uma questão **vital**, que implica (em movimento) e complica (no tempo) a própria vida como é sentida em imagens, de maneira que tais imagens não sejam sequer distintas da própria vida. A imagem, portanto, é uma parcial sedimentação do que fora uma cultura, ainda que lhe resista também uma problemática natureza humana que Warburg perceberá no primitivo.

Por isso será fundamental nesta tarefa a noção de *nachleben*, palavra problemática que podemos entender como vida póstuma, pós-viver, um passado que não para de sobreviver. Cara a Warburg, a *nachleben*, incrustada nas imagens da história da arte, não é o triunfo do estilo, a forma evolutiva, o traço cristalizado continuamente, mas, pelo contrário, é o vencido, o abandonado, o recurso que foi superado e que, de repente, em outro tempo, reaparece, retorna, torna-se fantasmático, ganha uma pós-vida, sobrevive à própria morte. Ou seja, ao mesmo tempo em que é um retorno, uma urgência anacrônica, é algo que resiste na atualidade, apesar de sua aparente incompatibilidade com o “espírito da época”, com o tempo presente. São estas sobrevivências da Antiguidade que Warburg procurará no Renascimento. Posto de outra forma, aquilo que Warburg se dedicará a exibir serão os **sintomas** do antigo que a renascença sofrera. Portanto, é também da investigação da *nachleben* a memória, coletiva e inconsciente, impossível de ser apreendida, mas que se torna visível no que podemos chamar de momentos-sintoma. “O

que faz sentido numa cultura, muitas vezes, é o sintoma, o não pensado, o anacrônico dessa cultura” (DIDI-HUBERMAN, 2013: 44).

Analisemos com mais cuidado o conceito de sintoma. O sintoma, em chave freudiana, representa a realização de dois desejos contraditórios – como no recorrente exemplo da mulher histérica que com uma mão tenta cobrir o vestido e com a outra tenta arrancá-lo. É na imagem do corpo desta mulher, no que ela se dá como figura, que estes dois desejos conflituosos entram em uma espécie de acordo visual – isto é o sintoma. “O sintoma se vela porque se metamorfoseia, e se metamorfoseia porque se desloca. Ele decerto se oferece inteiro, sem nada esconder – às vezes, a ponto de chegar à obscenidade –, mas se oferece como figura. Em outras palavras, como desvio” (Idem: 267). Nas artes não é diferente: em *O nascimento de Vênus*, de Botticelli, o cabelo da deusa é de uma violência ondulada, esvoaçante e pontiaguda que contrasta com a suavidade da pintura como um todo, sobretudo com a postura corporal da Vênus, equilibrada, com o pé direito pouco apoiado. Warburg veria nisto a sobrevivência das antigas ménades, do movimento selvagem, dos cabelos serpenteantes, da fúria dionisiaca, o que surgiria no cabelo da Vênus como uma reaparição estranha, conflitante no espaço-tempo da imagem e, por isso, sintomal. O sintoma é um evento de sobrevivência, uma mistura de irrupção e retorno, agora e outrora, contratempo e repetição. De modo que a permanência na cultura, como no caso dos antigos cabelos dionisiacos reencontrados na Vênus, não é uma essência, mas um sintoma, um traço de exceção, um deslocamento. Didi-Huberman dirá que as sobrevivências são sintomas portadores de desorientação temporal – o tempo libera sintomas, e faz os fantasmas da vida póstuma agirem.

Por isso é tarefa de um historiador da arte, como Warburg, a atenção à *dynamogramm*, à energia e dinâmica do traçado, do prolongamento reflexo, parte inconsciente, ainda que mediado por um estilo na mão do artista. Como um sismógrafo, o historiador das imagens deve perceber e transmitir graficamente as potências destas imagens-sintoma – como o cabelo da Vênus de Botticelli. Em outras palavras, cabe ao historiador conhecer – e experienciar – toda a intensidade dos traços sobreviventes que fazem uma imagem se abrir como um sintoma, se dialetizar, se tornar inacabada naquilo que ela evoca apenas enquanto rastros irresolutos, indefiníveis.

Em suma, aquilo de que as sobrevivências se lembram não é o significado – que muda a cada momento e em cada contexto, em cada relação de forças em que é incluído –, mas o próprio traço significante. É preciso entender bem: trata-se menos do traço como contorno da

figura figurada que do traçado como ato – ato dinâmico e sobrevivente, singular e repetido, ao mesmo tempo – da figura figurante. (DIDI-HUBERMAN, 2013: 158).

Esta diferença, no radical da postura histórica (e do próprio historiador) é o que distinguirá a “ciência sem nome” de Warburg de toda uma tradição que dá à arte, e ao estudo da arte, sua domesticação, seu enquadre como uma futilidade humana – ainda que bela – desvinculada do que há de mais tumultuoso na condição de viver, de traçar em vida. Por isso Warburg verá no **símbolo** a significância do sintoma. Pois, diferentemente do símbolo, um sintoma é interpretado, não decifrado – porém, será a este cuidado de interpretação que Warburg se dedicará. “O símbolo pertencia então, em sua opinião, a uma esfera intermediária entre a consciência e a reação primitiva e trazia em si tanto a possibilidade de regressão como a de conhecimento mais elevado” (AGAMBEN, 2009, 137). A teoria de que um símbolo só revela sua força quando sobrevive como sintoma proporcionalmente conduz para a noção, cara a Warburg, de *pathosformel*. Esta “fórmula patética” cabe num formulário parcial no qual os gestos se intensificam, se tensionam em sua força expressiva. O *páthos* é, como diz Deleuze (apud DIDI-HUBERMAN, 2013), a vontade de poder, em toda sua iniciativa voluntária e ao mesmo tempo sujeição às vontades imperiosas. Em outras palavras, o que muito se quer poder é tanto um motor para a liberdade quanto para o confinamento. Por isso caberá a *pathosformel* uma antropologia do gesto, das vontades de poder dos artistas, do que eles determinam e pelo que eles são determinados. A *pathosformel* é o que dá corporeidade aos sintomas – e que servirá em *Atlas Mnemosyne* à reinterpretação da porção dionisiaca que faltava ao Renascimento.

No âmbito da exaltação orgiástica de massa, faz-se necessário buscar a matriz que imprime na memória as formas expressivas da máxima exaltação interior, expressa na linguagem gestual com tal intensidade, que esses engramas da experiência emotiva sobrevivem como patrimônio hereditário da memória, determinando de modo exemplar o contorno criado pela mão do artista no momento em que os valores mais altos da linguagem gestual desejam emergir na criação por sua mão. (WARBURG, 2009: 126).

O projeto de Warburg em muito se assemelha à concepção de inconsciente ótico proposta por Benjamin. Trata-se de tornar assumida a memória na imagem, seja ela no ato de produção material ou nas formas de aquisição cultural, seja na memória individual ou na memória coletiva. Porém, esta herança não seria pacífica aos artistas. “Logo, para Warburg, a atitude dos artistas, em face das imagens herdadas da tradição, não era pensada em termos de escolha de recepção neutra: tratava-se antes de confrontação” (AGAMBEN, 2009: 136). O que está em jogo, portanto, é a sobrevivência de uma “infância trágica” do homem, da tão antiga tragédia, que de alguma forma, tanto no afeto do artista quanto no do espectador, ela sobrevive. Em outras palavras, a tragédia é a sobrevivência da dor originária do nascimento da arte.

Warburg era leitor de Nietzsche. A oposição entre apolíneo e dionisíaco, posta em *O nascimento da tragédia*, seria fundamental para as premissas teóricas de *Atlas Mnemosyne*. Na leitura nietzschiana, há duas vontades criativas em choque nos ideais clássicos que atravessam toda cultura e as artes do Ocidente. Na primeira vontade, apolínea, temos o princípio de individuação, em que o sujeito e o objeto possuem lugares fortemente destacados, e só há entre eles a capacidade de se contemplarem de forma afastada, numa ordenação que visa a perfeição, a beleza, a realização do sonho romântico. “A bela aparência do mundo do sonho, em cuja produção cada ser humano é um artista consumado, constitui a condição de toda arte plástica, mas também, como veremos, de uma importante metade da poesia” (NIETZSCHE, 2007: 25). Já na segunda vontade, dionisíaca, temos a completa embriaguez, em que não mais há espaços que se destaquem e fixam ordens, contemplações. “O homem não é mais artista, tornou-se obra de arte: uma força artística de toda a natureza, para a deliciosa satisfação do Uno-primordial, revela-se aqui sob o frêmito da embriaguez” (NIETZSCHE, 2007: 28). Não há mais sujeito ou objeto, tudo faz parte do Uno-primordial, uma unidade sem fronteiras que se direciona em oposição ao princípio de individuação, afirmando-se numa vontade coletiva radical para além ou aquém das aparências. A vida em movimento, seja na dor ou no prazer, na alegria ou no sofrimento – tudo em igual potência, cria e descreia sem cessar e necessariamente. “Sob a magia do dionisíaco torna a selar-se não apenas o laço de pessoa a pessoa, mas também a natureza alheada, inamistosa ou subjugada volta a celebrar a festa de reconciliação com seu filho perdido, o homem.” (NIETZSCHE, 2007: 28).

No entanto, Nietzsche, através da observação da música e do mito trágico, pensa não numa vitória de uma ou outra vontade, ou muito menos numa síntese entre ambas, mas na sua coexistência, sua simultaneidade

impossível a partir de um intervalo – que Nietzsche irá tornar possível com a metáfora da dissonância.

Música e mito trágico são de igual maneira expressão da aptidão dionisíaca de um povo e inseparáveis uma do outro. Ambos procedem de um domínio artístico situado para além do apolíneo; ambos transfiguram uma região em cujos prazenteiros acordes se perdem encantadoramente tanto a dissonância como a imagem terrível do mundo; ambos jogam com o espinho do desprazer, confiando em suas artes mágicas sobremaneira poderosas; ambos justificam com tal jogo a própria existência do “pior dos mundos”. Aqui o dionisíaco, medido com o apolíneo, se mostra como a potência artística, eterna e originária: no centro do qual se faz necessária uma nova ilusão transfiguradora para manter firme em vida o ânimo da individuação. Se pudessemos imaginar uma encarnação da dissonância – e que outra coisa é o homem? – tal dissonância precisaria, a fim de poder viver, de uma ilusão magnífica que cobrisse com um véu de beleza sua própria essência. (NIETZSCHE, 2007: 141).

Apesar de concentrar especiais esforços por um olhar dionisíaco, Warburg parece exaustivamente procurar, acima de tudo, a imagem da dissonância em *Atlas Mnemosyne*. “Tal ambivalência é exatamente o que gera incômodo no homem espiritual, um incômodo que deveria constituir o objeto profícuo da ciência da cultura, isto é, de uma história psicológica por imagens que seja capaz de ilustrar a distância que se interpõe entre o impulso e a ação” (WARBURG, 2009: 125). Tal imagem dessa dissonância humana, da distância enigmática entre o impulso e a ação, estaria no *Atlas Mnemosyne* onde menos se tentaria procurar: o discreto fundo negro que sustenta as imagens de sua exposição. O fundo negro é parte da imagem das imagens que Warburg monta. É significativo que ele se recusasse a fixar as imagens, sendo presas com grampos, passíveis de fácil mudança de lugar, de nova relação por uma disposição diferente. Esta abertura para a alternância do lugar como mudança de relação já era presente na biblioteca Warburg onde os livros eram organizados segundo uma “lei da boa vizinhança”, aproximando obras interdisciplinares que pudessem ter uma linha, entre tantas, de relação.

Didi-Huberman (2013) comenta que o *Atlas Mnemosyne* é, sobretudo, um atlas do sintoma, principalmente dos sintomas do próprio Warburg, da

sua incapacidade estranha a um historiador de contar uma história fechada, ordenada cronologicamente. Warburg sofria de depressão e tinha sintomas de esquizofrenia. Em 1919, internou-se na clínica Bellevue. Dirigida por Ludwig Binswanger, discípulo de Freud, era a mesma clínica em que Nietzsche havia se internado trinta anos antes. O ano de início do *Atlas Mnemosyne* é o mesmo da alta de Warburg. Segundo Agamben (2009), Warburg fez de seu objeto a esquizofrenia da própria civilização ocidental, entre poesia e filosofia, arte e ciência, palavra que canta e que recita etc. Posto de outro modo, Warburg estava interessado em exibir montagens, as imagens expostas naquilo em que elas são separadas e naquilo em que elas são vinculadas no íntimo da sensibilidade humana. Por esta razão, Didi-Huberman (2013) vê o *Atlas Mnemosyne* como um objeto de vanguarda, não exatamente por romper com o passado, mas por romper com um certo modo de pensar o passado, de substituir o “álbum de recordações” do historicismo pelo “álbum da memória errática”. O fundo negro ganha sua importância justamente aí: indica vazios, elos perdidos, lacunas de memória. “Todas as ‘atrações’ e todos os contrastes, a partir daí, são visualmente apresentados em pacotes simultâneos, enquanto a cor escura das telas de fundo dá a essa montagem seu meio de aparição fundamental” (DIDI-HUBERMAN, 2013: 416).

O fundo não é só onde as imagens se destacam sobre ele – não há nada que impeça enxergar este fundo negro como primeiro plano, sendo as imagens menores como quadros jogados e dispostos no fundo de um lago translúcido. Esta liquidez do fundo negro é a mesma da substância insólita, não-sólida, da dissonância, da entre-distância, ou, como o próprio Warburg chamará, da **iconologia do intervalo**. Entre as imagens, e ao redor delas, o intervalo, enquanto fundo negro, torna-se parte do próprio quebra-cabeça, da passagem das imagens, do espaço de trabalho. Porém, além disso, o intervalo está nas próprias imagens, nos detalhes – por isso a metáfora dos quadros ao fundo da lagoa é importante. O detalhe do cabelo da Vênus é o que abre um intervalo da montagem do conjunto, desorientando a visão de uma imagem global, do quadro fechado. Da mesma forma a relação entre texto e imagem, Warburg entenderá como um intervalo fundamental da experiência cultural, sendo tanto os livros quanto os quadros da renascença importantes para versar as hiências que constituem o homem na abertura sintomal de um entre-lugar. Essa ideia corresponde à de Agamben (1995), quando tomaria a definição de Paul Valéry de que o poema é uma hesitação prolongada entre o som e o sentido para sugerir que um certo cinema é uma hesitação prolongada entre a imagem e o sentido. Deste modo, o poema e o cinema, uma certa escrita e uma certa imagem, encontrariam seu vínculo justamente na hesitação, no



intervalo em que ambos se reconhecem. Didi-Huberman (2013) acrescenta que o *Atlas Mnemosyne* recorre a uma iconologia do intervalo porque é própria da *nachleben* uma teoria dos intervalos.

O intervalo é o que torna o tempo impuro, vazado, múltiplo, residual. É a interface das diferentes camadas de uma espessura arqueológica. É o meio dos movimentos-fantasma. É a amplitude dos “dinamogramas”, a distância das polaridades, o jogo das latências e das crises. É a abertura criada pelas falhas sísmicas, pelas fraturas da história. É o abismo que o historiador tem que concordar em perscrutar, ainda que sua razão padeça com isso. É o deslocamento criado pelas rupturas ou pelas proliferações genealógicas. É o contratempo, o grão de diferença na engrenagem das repetições. É o hiato dos anacronismos, a malha dos furos da memória. É o que dá ao “primitivo” sua “atualidade” paradoxal. É o que enreda e separa alternadamente os fios – ou as serpentes – da meada do tempo. É o caminho percorrido por uma marca até sua encarnação. É a falha que separa um símbolo e seu sintoma. É a matéria dos recalcamientos e o ritmo das posterioridades. É o olho dos redemoinhos, dos turbilhões do tempo. (DIDI-HUBERMAN, 2013: 422).

Esta seria a tarefa investigativa do que Warburg chamou de “ciência sem nome”, uma ciência, segundo Didi-Huberman (2013), dos problemas fundamentais levantados pelas singularidades fecundas, pelas exceções, intervalos, sintomas e irreflexões da história – uma análise interminável. “O ‘bom deus’ que, segundo seu célebre ditado, ‘se esconde nos detalhes’ não era para Warburg um deus tutelar da história da arte, mas o demônio obscuro de uma ciência inominada da qual começamos, só hoje, a entrever os traços” (AGAMBEN, 2009: 133). Contudo, para que fique claro, é preciso afirmar que a ciência sem nome de Warburg não é a iconologia cuja paternidade lhe é atribuída e que fora formulada por Panofsky. Como Didi-Huberman (2013) mostraria, a iconologia desqualificaria Warburg tanto em seu anacronismo, via historicismo, quanto em sua *pathosformel*, via semiótica. Portanto, a obra

de Warburg permanece aberta às impermanências, sobremaneira **insana**, não sanando a potência das imagens. Uma síntese adiada, onde o trabalho está sempre porvir<sup>1</sup>.

Chegado ao fim de *Atlas Mnemosyne* como nossa segunda alegoria, agora é o momento em que os fios são destecidos e jogados na sarjeta das histórias em quadrinhos.

### 7.1.3 O inferno

*Negerplastik* e *Atlas Mnemosyne* possuem muito em comum: apresentam imagens em série (as fotos de esculturas negras, os detalhes expostos em painéis negros), recolocam tanto a história quanto a arte por novas questões (a forma e o estranho, a sobrevivência e o patético), na intimidade aspiram vanguardas (o cubismo, a montagem), podem facilmente ser vítimas da ideia de ingenuidade como constituição de um modo de ser (os negros são artistas sem saber, o historiador esquizofrênico é inventivo sem querer), tratam de imagens dialéticas de retorno e resistência (da “religião primitiva”, dos traços significantes), apelam para uma percepção rachada do homem (Freud e o inquietante, Nietzsche e a dissonância), além de serem acontecimentos teoricamente acessíveis em sua potencialidade quando pensados sob uma sintomatologia do humano (na presença-ausência, no intervalo). A grande pergunta, erigida pouco a pouco ao longo desta tese, é – aqui a alegoria quebra – em que tudo isto difere das histórias em quadrinhos? As HQs apresentam imagens em série, mais do que isso, tornam visíveis e de uma única vez a própria serialidade das imagens; sua história e sua arte foram – e ainda são – um desafio a um jogo moral de valores culturais; a novidade do vanguardismo da história em quadrinhos lhe escapou do próprio mérito, no culto aos quadrinistas ingênuos que humildemente produziam um objeto-qualquer; e a imagem dialética de retorno e de resistência (da infância, horror e dispêndio, da imagem-texto, da velha figuração, do quadro que retorna na sequencialidade de outro ao lado e que resiste na sua passagem permanecendo visível simultaneamente). Os quadrinhos também foram o traço de um sintoma (da vontade de definir com a experiência de que não se fala, da esquizofrenia das percepções relativas a ler/ver, imagem/texto, sequência/simultaneidade, figura/narração, quadro/gradil e todas estas reunidas sob um acordo visual).

---

1 O que mostra toda a diferença epistemológica entre o projeto que quer atribuir uma qualidade icônica às imagens dos quadrinhos e aquele que está mais interessado na potência dos indícios abertos pela percepção.

Contudo, reside aí, de fato, uma grande diferença: a imensa maioria dos analistas não teve a capacidade de enxergar toda esta estética de forças nas histórias em quadrinhos. Coube às HQs ficar de fora deste jogo, à sarjeta<sup>2</sup>. **É no sintoma desta percepção que legou às histórias em quadrinhos a sarjeta, é na sarjeta sintomal das HQs, que então todo o esforço desta tese se dá a ver: metodologicamente, a teoria da sarjeta é o que dá visibilidade aos sintomas de sarjeta nas histórias em quadrinhos.**

Consideremos uma terceira obra – desta vez uma HQ. Sob o título de uma famosa carta, veio à tona *Do Inferno*, escrita por Alan Moore e desenhada por Eddie Campbell, publicada em doze capítulos ao longo dos anos 1990, ganhando sua primeira edição única em 1999. “Do inferno” teria sido o cabeçalho-endereço de uma das infindáveis cartas atribuídas ao mítico Jack, o Estripador – para alguns, talvez esta fosse sua única verdadeira carta, pois, de todas, além de apresentar uma grafia ímpar segundo os registros da época, vinha acompanhada de metade de um rim humano, semelhante ao que faltava em Catherine Eddowes, vítima do assassinato de Whitechapel, alguns dias antes. Independentemente de sua veracidade ou não, a carta era voltada a uma pessoa específica, George Lusk, líder da Comissão de Vigilância, e nela se estabelecia um jogo.

Do Inferno,

Sr. Lusk,

Eu te mando metade do rim que eu tirei de uma mulé. Guardei pra você. O outro pedasso fritei e comi. Tava muito gostoso. Posso até oferecê a faca que arrancô o treco, se o senhor puder esperá só um pouco mas.

- 
- 2 Cabe notar inclusive a experiência de engeguecimento de Didi-Huberman. Em diferentes momentos, principalmente na análise do projeto de Warburg, Didi-Huberman parece falar da estética dos quadrinhos, porém nunca chega de fato a esta percepção. Pelo contrário, dá um salto, por vezes mais fraco em termos de comparação, em direção ao cinema. Um exemplo: Didi-Huberman, ao falar da importância da disposição simultânea dos quadros, da empatia como animação do inanimado e da separação entre intervalos, recolhe a seguinte citação de Warburg de 1890 (apud DIDI-HUBERMAN, 2013: 407), “para atribuir movimento a uma figura que não se move é necessário despertar uma sequência de imagens que se encadeiam umas nas outras – não uma imagem isolada: perda da contemplação serena” – ainda assim, uma palavra sequer sobre as histórias em quadrinhos é proferida.

Assinado: Me pega quando puder, Senhor Lusk  
(MOORE; CAMPBELL, 2003: 38)

Existe uma peculiaridade sobre qualquer troca de cartas: elas se dão na distância, de espaço e de tempo. Toda carta quando se concretiza como carta – ou seja, quando alguém enfim a recebe – é a reunião de algo que não pôde ser conciliado. Ainda que amantes que convivam diariamente troquem cartas, eles assim o fazem porque o que querem dizer precisa de algum distanciamento, do tipo que um texto ou alguma imagem pode fazer aparecer. É interessante que este distanciamento não seja tão simples na oralidade, a não ser, é claro, em um correio de voz. Portanto, em outras palavras, a troca de cartas é a necessidade de inscrição por uma ausência originária que concilia duas pessoas que se afirmam em sua separabilidade. As semelhanças disto com a sucessão dos quadros intervalados por uma sarjeta são fáceis de notar. Indo mais longe, porém, é possível ver na carta “Do inferno” um sintoma – na medida em que nos falta a identidade do estripador e pouco ou nada sabemos do Sr. Lusk, resta uma conciliação, no caso textual, de uma história misteriosa que só se apazigua a partir de traços significantes. Em quadrinhos a troca de cartas parece repetir, oferecer mais uma vez a possibilidade de um acontecimento **re-forçado**. Seria “Do inferno” uma carta para um amigo, um querer impelir outro a um mesmo amor? Tal questionamento se amplifica e se complica ao dado fictício e comprovadamente histórico de que algumas dezenas, talvez centenas de pessoas escreveram cartas em nome de Jack a órgãos e pessoas públicas. Uma série de cartas escritas por um assassino em série: o que é Jack, o Estripador? Esta será a principal pergunta que moverá a trama de Moore e Campbell. Não a suposta identidade secreta de Jack, que logo ao início na trama é personificada pelo médico da Rainha Vitória, o ilustre maçom responsável por cuidar de mulheres em estado de perturbação, William Gull. O que importa, portanto, é o que foi o estripador, de 1888 até 1999, em toda sua potencialidade ressoando significativamente no funcionamento e na compreensão do século XX.

Prontamente nota-se que o século XX, conforme nos conta a HQ, é um tempo de fraturas expostas, de separações exibidas em conjunto, vistas coesamente em tudo o que elas têm de diferencial. As cartas em série de estranha identificação com Jack, algo que toda uma população abarcou, foi um instrumento de barbárie (com as vítimas, com as instituições) se utilizando daquilo que uma sociedade vitoriana tinha de mais civilizado, a escrita (sagrada sempre).



Fig. 93 - *Do Inferno* vol. 3 de Moore e Campbell (2003: 40).

O que apreciamos em *Do Inferno* é a exibição de uma sociedade que aprendeu a andar no intervalo, a traçar sobre as sarjetas da vida. Por isso, é importante a distinção marcada entre a razão, a ciência e a lógica e as artes, a loucura e a magia. Algumas explicações se fazem necessárias à trama da HQ: boa parte de seu plano de fundo é baseada nas teorias conspiratórias de Stephen Knight no livro *Jack the Ripper: The Final Solution*, em que William Gull é apontado como o assassino de Whitechapel. Embora Moore diga abertamente em complementos da HQ e em entrevistas esparsas que não acredita na veracidade da pesquisa histórica de Knight, ele achou que a história dava suporte o suficiente para desenvolver as ideias sobre uma conspiração ainda maior. Em linhas gerais, a trama de *Do Inferno* seria a de que a Rainha Vitória e a maçonaria haviam pedido para que William Gull cuidasse das quatro prostitutas que sabiam e estavam fazendo chantagens a respeito da filha bastarda que o príncipe Albert havia tido com uma plebeia. Como Gull já havia cuidado discretamente da mãe da menina, provocando-lhe lesões irreparáveis no cérebro, mantendo-a constantemente drogada e internando-a na ala do hospital pela qual era o responsável, o império e a irmandade acharam que o bom doutor seria capaz novamente de cuidar discretamente da situação – o que não ocorreu. Gull acabou partindo numa cruzada mística pessoal, retalhando as vítimas de tal forma que acreditava enviar sinais secretos para adversários políticos de outras irmandades ocultas, como os *iluminatti* franceses, que estavam supostamente se infiltrando na maçonaria inglesa. Mas não só isso: Gull estaria interessado em afirmar um incorruptível símbolo no inconsciente coletivo a respeito da vitória do Sol sobre a Lua, da masculinidade contra a feminilidade, do lado esquerdo do cérebro contra o direito, da razão contra a arte, a magia e a loucura.

Registros militares romanos descrevem encontros divinos muito rotineiramente; menos extraordinários do que ferraduras perdidas ou do que a lista do intendente. Naqueles tempos, nossa mente era outra: os deuses pareciam reais. Todo cérebro humano, tem dois lados: o esquerdo é a razão, a lógica e a ciência; nossos dons apolíneos. O direito é da magia, da arte, da loucura; atributos dionisíacos; o hemisfério do inconsciente, do qual o símbolo é a lua. Nada além de um delgado feixe de fibras une os dois, evoluindo no decorrer dos séculos, de modo que, no passado, foi ainda mais delgado. Foi durante a guerra do sol com a lua que o homem roubou o poder da mulher; que o cérebro es-



querdo conquistou o direito... que a razão acorrentou a insanidade. [...] Lunáticos são os soldados da lua, juntamente com os poetas, artistas, bruxos, todos enfrentando as estrelas que não passam de sóis distantes. Às vezes, um ato de magia social se faz necessário; um triunfo do homem sobre a insegurança da mulher, o pó da história ainda não assentado. Tempos mutáveis apagam o padrão que restringe o lado irracional feminino da sociedade [...] A razão está sitiada: apesar de toda nossa ciência, estamos diante de uma era de sessões espíritas, leitores de xícaras de chá e teosofistas; [...] nossas sufragistas exigem que as mulheres votem e tenham igualdade! Elas nos arrastariam a esse jardim-da-infância primordial, ao domínio do instinto e da tirania do leite materno. Isso, não podemos tolerar. (MOORE; CAMPBELL, 2005a: 93,103,112).

Em outras palavras, Gull estava disposto a desarticular este passear sobre a sarjeta, esta coabitação de forças dissonantes no século XX, impondo a vitória de um lado sobre o outro – coisa que ele sequer conseguiu a partir do momento em que fez dos seus assassinatos a mais mágica das maravilhas. Trata-se das epifanias atemporais ocorridas em Gull durante os assassinatos ou cárcere, após ser julgado insano por seus colegas de irmandade. Nelas, vemos o doutor surgir em diferentes e matematicamente precisos momentos da história, entre eles, o fim do século XX. Durante o demorado e exaustivo ritual de cortes e extrações após o assassinato de sua última vítima, Mary Kelly, Gull acaba por notar-se num banal escritório comercial dos anos 1990, com computadores, calculadoras, baixas divisórias e mulheres banalmente vestidas. Ao contemplar tal tecnologia, ele julga estar entre deuses, mas logo em seguida muda de opinião.

Não, isto é deslumbre, mas ainda não é divindade. Nem são espíritos estes espectros pagãos ao meu redor. A eles, falta até a mais reles vitalidade. [...] São estes os tempos que minha morte há de me poupar? Parece-me que estamos destinados a sofrer um apocalipse de catauas... Crianças, rabugentas e bárbaras, manipulando sem alegria brinquedos insondáveis. De onde vem o torpor em seus olhos? Como seu século entorpeceu-os tanto? Receberá o homem maravilhas apenas quando estiver além da capacidade de se maravilhar? Seus dias foram gestados em sangue e chamas, ainda que, em vo-



Fig. 94 - *Do inferno* vol. 3 de Moore e Campbell (2003: 85).

cês, eu não reconheça reles fagulha. Seu passado é dor e ferro. Conheçam-se. [...] Vocês são a soma de tudo que os precedeu. No entanto, parecem indiferentes a si mesmos. Uma cultura que se tornou desinteressada até mesmo em suas chagas abissais. [...] Como eu lhes pareceria? Algum vilão arcaico ou um horror da literatura policial. No entanto vocês aterrorizam a mim. Vocês não têm alma. Ao seu lado, estou sozinho. (MOORE; CAMPBELL, 2003: p. 85-86).

É de se pensar se esta decepção de Gull diante de um espaço banal no fim do século XX seria uma espécie de castigo dramático, no qual o criador se decepcionaria com sua obra, ou seja, o assassino em série nela reconheceria os efeitos de um mundo sem séries de imaginações, afetações, memórias ou histórias – um mundo que perdeu a habilidade de atravessar sobre chagas abissais. Porém, numa outra leitura, talvez Gull não se reconheça nos homens e mulheres do século XX porque simplesmente caiu no abismo, perdeu-se na sarjeta, de modo que não poderia mais articular as duas beiradas, nem dois tempos. Tornou-se extemporâneo, um fantasma, um estranho inclusive ao seu próprio tempo – que seria aprisionado e esquecido. Em meio a isso tudo, Gull transformou-se, no que a HQ nos dá a ver, em um sintoma. Não por acaso, a primeira vez em que Gull é enfaticamente chamado de Jack é por uma de suas pacientes, de modo que o ato de nomeá-lo equivocadamente é um sintoma de sua doença. JACK é graficamente posto com o K virado, em confronto direcional com as letras J A C – ainda assim, a palavra se concretiza. É essa capacidade de conseguir figurar um encontro impossível (duas direções da letra, uma leitura) que caracteriza o sintoma. Outros dois exemplos: no quadro final, de tira cheia, em que o ensanguentado Gull afetuosamente abraça o que restou de Mary Kelly, estando ao fundo um frio computador cheio de quadradinhos em sua tela; ou, ainda, no primeiro quadrinho na segunda tira da primeira página que coloca lado-a-lado a faca ensanguentada de Gull e uma moderna caneta esferográfica – seria tanto a faca quanto a caneta capazes de redigir cartas, inscrever encontros sobre distâncias fundamentais? Alan Moore comentaria em quadrinhos a potência de Jack, O Estripador.

Assassinato não é como nos livros. Homicídio, um evento humano localizado tanto no espaço quanto no tempo, tem um tempo imaginário completamente circunscrito por ambos os conceitos. Possui significado



Fig. 95 - *Do inferno* vol. 3 de Moore e Campbell (2003: 86).

e forma, mas não solução. A incerteza quântica, incapaz de determinar tanto a localização de uma partícula quanto a sua natureza, necessita que nós mapeemos todos os possíveis estados da partícula: sua superposição. Jack não é Gull ou Druiitt. Jack é uma superposição. (MOORE; CAMPBELL, 2001: 110).

É preciso pensar neste caso a superposição, não como mera soma, mas como processo, amontoamento, que só se constitui pela ausência de solução, por sua abertura que permite essas sobreposições irem ao infinito, sendo, em *Do Inferno*, Jack, O Estripador uma entidade do passado (fantasma de William Blake, pesadelo de Robert Louis Stevenson, espírito do Monstro de Londres, que exatamente 100 anos antes cortava as nádegas das mulheres), do presente (o primeiro assassinato de Jack foi no dia da concepção de Hitler) e do futuro (em outros casos de assassinato, inclusive no do Retalhador de Halifax, exatos 50 anos depois de Jack, que seria desmentido sob a descoberta ainda mais estranha de que parte da população teria se retalhado propositadamente)<sup>3</sup>. Trata-se, portanto, de traços do vazio, de um Jack, O Estripador que só pode ser tudo o que lhe é predicado a partir do fato de ele ser, enquanto sujeito, esvaziado – uma presença-ausência. Na mesma linha, a HQ faz da forma, contornos de Jack, O Estripador, uma força potencializante, traçante nos hachurados desenhos de Eddie Campbell. Na tradição iconológica é praticamente impossível lidar com a imagem do vazio, pois não há

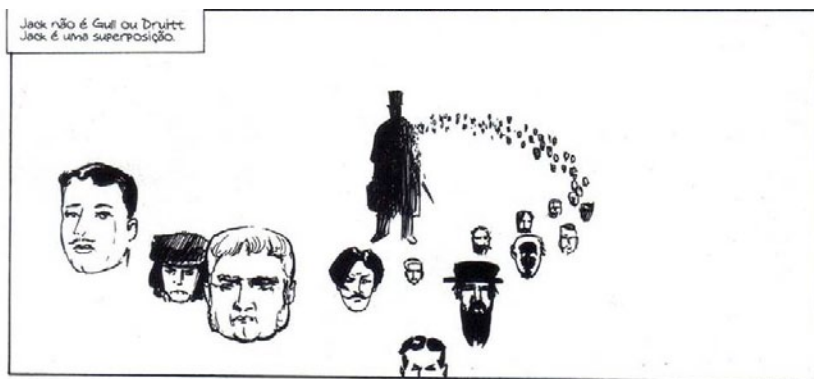


Fig. 96 - *Do inferno* vol. 4 de Moore e Campbell (2001: 110).

3 Alan Moore ater-se-á a uma “arquitetura do tempo”, uma espiral de eventos cronometrados. Neste ponto, sua concepção teórica distingue-se dos anacronismos buscados na teoria da sarjeta.

como existir afirmação de um ícone do vazio. Por isso o conceito de sintoma é apropriado, lidando com estes rastros de contradições no íntimo humano que ainda assim conseguem produzir imagens, inscrever cartas, sejam elas negras, insanas ou infernais.

A investigação da sarjeta dos quadrinhos deverá seguir por esta direção – precisamente naquilo em que um sintoma também é um recurso.

## 7.2 QUADRINHOS NA SARJETA

O recurso da sarjeta entre-quadros das HQs é um objeto comum da teoria dos quadrinhos. Moacy Cirne (1977) já se ocupava das elipses proporcionadas pela sarjeta, chamando-as de corte. “E se os cortes temporais — ensejando algumas notáveis elipses — são comuns [...], os espaço-temporais são raros.” (CYRNE, 1977: 51). O arcabouço teórico de Cirne provinha quase que exclusivamente de teorias convencionais da montagem cinematográfica, de modo que sua atenção para o corte “espaço-temporal” estava vinculada às investigações do quanto os quadrinhos podiam propiciar uma “montagem alternada”, recurso este simples para o cinema, mas que na simultaneidade dos quadros nas HQs pode se tornar bastante confuso. Um olhar mais específico para a sarjeta (*gutter*), ocorrerá com Scott McCloud (2005). “A sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos!” (MCCLOUD, 2005: 66). No intuito de matar o mistério, McCloud partirá da noção de “conclusão” — o “fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo” (MCCLOUD, 2005: 63) — como meio de explicar a produção de imagens no pensamento do leitor pelo espaço da sarjeta. “Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá!” (Idem: 67). Disso decorrerá, como é comum no trabalho de McCloud, a tentativa de catalogação por meio de tabelas e gráficos dos tipos de transições entre quadros. Seis serão identificadas: momento-a-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-a-cena, aspecto-para-aspecto e *non-sequitur*.

Estas análises, centradas na sequencialidade abstrata dos quadros, de modo a ignorar a importância da inserção no leiaute da página, acabam conduzindo a uma hipótese bastante problemática: “a arte nos quadrinhos é tão subtrativa quanto aditiva” (Idem: 85). Thierry Groensteen (2007) irá opor-se a essa hipótese. “A imagem dos quadrinhos não é uma forma que, sujeita a uma metamorfose contínua, seria modificada pelo investimento de quadros sucessivos (entre os quais seria admissível reconstituir os momentos perdidos)” (GROENSTEEN, 2007: 113, tradução minha). Para Groensteen,





Fig. 97 - Desvendando os quadrinhos de Scott McCloud (2005: 74).

existe uma “fetichização” (Idem: 112) a respeito da sarjeta. “Eu seguramente não acredito que o leitor de quadrinhos tenha que construir ‘quadros fantasmas’, exceto talvez em exemplos extremamente raros identificados por teóricos para provar seu argumento” (Idem: 113, tradução minha). Deste modo, a sarjeta cumpriria, segundo Groensteen, somente a função (provisória) de anulação do quadro anterior, permitindo que o próximo exista como uma forma completa e compacta. “A ‘sarjeta’ entre dois quadros não é, portanto, o lugar de uma imagem virtual; é o

sítio de uma articulação semântica, uma conversão lógica, de uma série de enunciáveis (os quadros) em uma indicação que é única e coerente (a história)” (Idem: 114, tradução minha).

A noção funcionalista de sarjeta de Groensteen apela para uma não-imagem artrológica, uma imagem que se esvazia de imagens de modo a articular somente aquelas já expostas. A questão da invisibilidade ganha contornos diferentes entre Groensteen e McCloud. O primeiro a estabelece,

mas não usa este termo, o segundo apropria-se do termo<sup>4</sup>, porém de modo a empreitar a percepção visível do invisível. De modo bastante oblíquo, McCloud aproxima-se da teoria dos intervalos de Dziga Vertov. Isso ocorre não só pelo mesmo termo conceitual de “intervalo” a ser utilizado pelo quadrinista, mas por uma compreensão do jogo entre o visível e o invisível em produção na montagem, coisa que McCloud considerará como excepcional dos quadrinhos. “Os quadrinhos levam a gente para uma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível. Esta dança é exclusiva dos quadrinhos. Nenhuma outra arte oferece tanto ao seu público e exige tanto dele” (MCCLOUD, 2005: 92). Caso seja propício problematizar as perguntas, a investigação de McCloud colocar-se-ia como uma indagação daquilo que está confortavelmente escondido no invisível, como na clássica representação de medo do escuro, onde potencialmente há algo nos olhando, à espreita. Em outras palavras, a grande questão é o que há na imagem invisível das HQs que docilmente nos oferece e convulsivamente nos exige. McCloud dirá que “por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante.” (Idem: 73). A ocorrência da palavra dissonância acaba sendo uma interessante coincidência teórica com Nietzsche, no entanto a menção à alquimia também merece atenção, afinal é pelo lema alquímico *solve et coagula* que temos mais uma imagem de um processo dialético, de desformação e formação contínua. Ao que pese algumas incoerências, as noções de McCloud podem ser promissoras desde que, epistemologicamente, sejam dialetizadas com as de Groensteen, oferecendo-nos a imagem dialética de uma presença-ausência, visibilidade-invisibilidade, forma-vazio da sarjeta-imagem.

Sob essa perspectiva, McCloud volta-se para os quadrinhos orientais (leia-se japoneses). “Lá, mais do que em qualquer outro lugar, quadrinho é uma arte – de intervalos. A ideia de que os elementos omitidos de uma obra são tão partes dela quanto os incluídos é típica do oriente há vários séculos” (Idem: 81-82). Analisemos o mangá *Lobo Solitário*, lançado originalmente no Japão entre 1970 e 1976, com roteiros de Kazuo Koike e desenhos de Goseki Kojima. *Lobo Solitário* conta a história do *ronin* Itto Ogami e seu filho de 3 anos, Daigoro, no Japão do período Edo, por volta do século XVII. Alguns comentários sobre o enredo

---

4 *Understanding Comics: The Invisible Art*, de McCloud (que no Brasil seria traduzido para *Desvendando os quadrinhos*, sem qualquer menção a uma “arte invisível” no título), na França seria lançado apenas como *L’art invisible*. Talvez isto explique porque a invisibilidade nominal da sarjeta pareça evitada por Groensteen.

são necessários: Itto Ogami era o executor do Xogum, cargo de alta importância na execução dos daimiôs (senhores feudais). Ao ser envolvido numa conspiração da família Yagyu, que culmina no assassinato de sua esposa e difamação de seu nome, Ogami não escolhe o *seppuku* (autoexecução auxiliada), e sim a *meifumadô* (a estrada dos mortos), levando a vida errante como um assassino de aluguel em busca de uma lenta e cuidadosa vingança. É emblemática a imagem daquele centrado *ronin* conduzindo um carrinho de bebê equipado com diferentes lâminas e, posteriormente, até armas de fogo. Ogami constantemente expõe o filho ao perigo, treina-o, usa-o como isca. Em determinado ponto descobrimos que Ogami, decidido a desobedecer sua própria ordem de execução, fez seu filho, quando ele tinha apenas um ano de idade, escolher entre a espada e um brinquedo. Caso o menino escolhesse o brinquedo, o pai o executaria ali mesmo, para poupá-lo da dor da violenta vida futura – mas Daigoro escolheu a espada.

No capítulo 13 de *Lobo Solitário*, “Uma barreira sem portões”, Ogami precisa matar um homem santo que se tornou um empecilho político. Ele medita:

Conseguierei eu unir o subjetivo ao objetivo, esquecer da minha existência, tornar-me parte do vazio e um pedaço do grande todo? Conseguierei eu esquecer tudo que assimilei até hoje, desde técnicas, conhecimentos e até experiências, chegando ao limite do nada, isento de sentimentos e capaz de matar um santo ao encontrá-lo, matar pai e mãe ao encontrá-los ou até mesmo matar os ancestrais ao encontrá-los?! (KOIKE; KOJIMA, 2005: 185).

No decorrer da HQ, o próprio homem santo ajudará Ogami a atingir o vazio necessário para a execução de um santo. Nisto é recursiva a imagem de uma estátua de Buda, cortada por Ogami simetricamente na vertical, aberta para o vazio negro que intervala as duas metades – na mesma forma, o homem santo será violentamente executado.

O pensamento a respeito do vazio e sua condição é algo caro ao budismo, sobretudo Maaiana, corrente que depois se encontrará com o taoísmo e produzirá o zen-budismo. “Uma frase, atribuída ao próprio Buda e chamada de ‘a grande libertação, o mantra sem igual’, diz o seguinte: ‘A forma é só vazio, o vazio é só forma’. Ou então, segundo outras traduções: ‘Onde há forma, há vazio e onde há vazio há forma’” (CARRIÈRE; DALAI LAMA, 2001). Esse ditado encontra ressonância em Nagarjuna, lendário pensa-



relativas, interdependentes. Facilmente nos lembraremos das relações de sequencialidade/simultaneidade, imagem/texto, quadro/gradil, narração/figuração, visibilidade/invisibilidade da sarjeta, etc. – características estas que em isolado, caso não se relacionem, são vazias de histórias em quadrinhos, ausentes da vivacidade necessária para a formação de uma história em quadrinhos. Da mesma forma, o vazio também é o que impede a essência fechar-se, definir-se, pois é da finalidade da essência a sua abertura, a sua impermanência, algo que também nos faz rememorar a problemática história das definições dos quadrinhos. Em resumo, o que se mantém em jogo no vazio da forma e na forma do vazio é o conceito de **força**. Toda força só pode ser medida em relação, não existe força isolada, autônoma, intrínseca ao objeto. É do vazio, de uma ausência criadora, que nasce uma forma, e é a partir da presença da forma que se restitui o vazio ; no jogo de forças o jogador é o movimento, a constante mudança de estados e condições. A fórmula clássica de Nagarjuna, na qual samsara é igual a nirvana, condiz com esse pensamento: a transmigração cármica das almas é ao mesmo tempo sua garantia de superação do físico, alcance da libertação dos sentidos. A possibilidade de criação está no movimento, naquilo que se repete e se origina ao mesmo tempo, no vazio que cria formas e na forma que produz vazios – a noção de traço narrativo aqui se adequa. Em *Lobo Solitário*, um santo precisa ser cortado simetricamente na vertical, pois esse é o caminho do meio, não somente um lugar de equilíbrio, mas o espaço que reconhece o vazio entre as coisas. Acrescenta-se, o vazio **nas** coisas. É essa percepção que faz com que até mesmo o assassinato possa ser, em determinadas circunstâncias, algo iluminado, pois o sacrifício de um santo é uma manifestação do vazio mutável da própria vida.

Na filosofia moderna, Leibniz, em seu interesse pelo oriente, seria levado a explicar a aritmética binária a partir de Fuxi, o mítico criador do *I Ching*,

o	o	o	o	o	o	1
o	o	o	o	I	I	2
o	o	o	I	o	o	3
o	o	o	I	I	o	4
o	o	o	I	o	I	5
o	o	o	I	I	o	6
o	o	o	I	I	I	7
o	o	o	I	o	o	8
o	o	o	I	o	o	9
o	o	o	I	o	I	10
o	o	o	I	o	I	11
o	o	o	I	o	o	12
o	o	o	I	I	o	13
o	o	o	I	I	o	14
o	o	o	I	I	I	15
o	o	o	I	o	o	16
o	o	o	I	o	o	17
o	o	o	I	o	o	18
o	o	o	I	o	I	19
o	o	o	I	o	o	20
o	o	o	I	o	I	21
o	o	o	I	o	I	22
o	o	o	I	o	I	23
o	o	o	I	I	o	24
o	o	o	I	I	o	25
o	o	o	I	I	o	26
o	o	o	I	I	I	27
o	o	o	I	I	I	28
o	o	o	I	I	I	29
o	o	o	I	I	I	30
o	o	o	I	I	I	31
I	o	o	o	o	o	32
&c.						&c.

Fig. 99 - *Explication de l'arithmétique binaire de Leibniz.*

*o livro das mutações*. Leibniz chegaria à conclusão de que radicalmente só são indispensáveis os algarismos 0 e 1. Considerando a busca de Leibniz por uma Característica Universal, acatar o sistema binário em muito é rondar uma hipótese de que essencialmente existem apenas o ser e o não-ser, a coisa e o vazio. Deleuze (1991) irá contrapor que o barroquismo de Leibniz não aceitaria esse vazio como uma ausência pura, compreendendo a vacuidade como uma matéria redobrada<sup>5</sup>. Por mais que possa parecer uma negativa ao pensamento dialético, supor no vazio uma redobra é reafirmar sua capacidade criativa. Na informática, o sistema binário é um meta-código que, em movimento, em articulação infinita, pode dar origem a qualquer imagem. Todavia, esteticamente, a dialética da forma e do vazio encontrará maiores correspondências nos anseios do abstracionismo geométrico. Em Kandinsky, Malevich ou Mondrian, a questão do “espírito puro”, do “verdadeiro” da arte, passa pela compreensão de uma objetividade radical, onde o vazio exibe suas formas estruturais, e as formas são abstraídas no seu esvaziamento. De

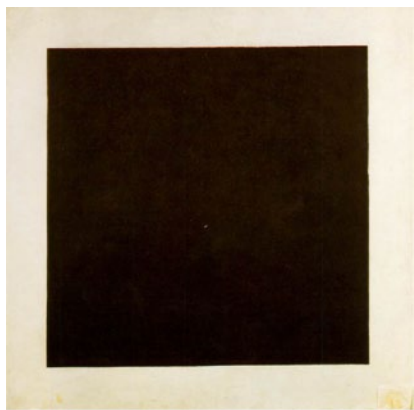


Fig. 100 - *Quadrado negro sobre fundo branco* de Malevich.

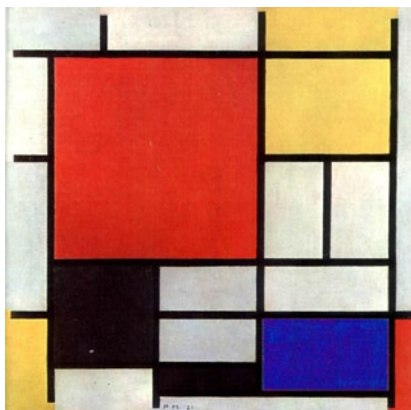


Fig. 101 - *Composição com vermelho, amarelo, azul e preto* de Mondrian.

- 
- 5 Uma correspondência: Jacques-Alain Miller, em linha lacaniana, chama atenção para o 0 (zero) como a sutura de uma identidade impossível. Por um lado, o zero é um nada, por outro ele é um traço, um algarismo que é computado. Ou seja, quando se diz que existem dois dígitos, o zero é computado como o primeiro dígito. “Por isso dizemos nós que o objeto não idêntico a si mesmo é provocado-rejeitado pela verdade e instituído-anulado pelo discurso (a subsunção como tal). Em uma palavra: suturado” (MILLER, 1973: 6, tradução minha).



certo modo, podemos dizer que o *Quadrado negro sobre fundo branco* não é uma imagem **sem** nada, mas uma imagem **com** nada. “As formas definem o espaço vazio. Seu caráter particular e o modo de acumularem-se ou dispersarem-se no espaço vazio definem a expressão da realidade” (MONDRIAN, 2008: 175).

Para Mondrian, existe um “movimento dinâmico” que subordina a “expressão da forma” (Idem: 177). “Planos, formas e cores, assim como o espaço vazio, aparecem em verdadeira relação mútua tanto entre si quanto com o espaço limitado; suas oposições criam a ação dinâmica” (Idem: 181). Esse dinamismo, contudo, aspira a imagem absoluta da síntese, da convergência entre forma e vazio que revelará à consciência o verdadeiro universal. Kandinsky dirá sobre a tela vazia:

Na aparência: vazia mesmo, guardando o silêncio, indiferente. Quase imbecil. Na realidade: cheia de tensões, com mil vozes baixas, plenas de expectativa. Um tanto assustada, pois que se pode violá-la. Mas dócil. Um tanto assustada, pois que se quer algo dela, ela só pede graça. Pode sustentar tudo, mas não pode suportar tudo. Fortalece o verdadeiro, mas também o falso. Devora sem piedade o rosto do falso. Amplifica a voz do falso até o urro agudo – impossível de suportar. (KANDINSKY, 1996: 250).

Não há como entender este raciocínio senão por Hegel, do **absoluto** como a última das sínteses progressivas, o espírito do fim dos tempos. Este projeto de exposição do espírito absoluto será radicalizado pelo neoplasticismo de Mondrian. Trata-se, na busca pela verdade, de alçar o fim da arte determinada pela natureza, pela representação. Abstrair é encontrar a imagem das relações no real, abolir o sentimento individual e tomar o caminho da abstração lógica e universal. A arte é expressão da relação, não das coisas. Mondrian utiliza a metáfora da casa para explicar a ética do neoplasticismo: uma casa não é mais o lugar onde uma individualidade se confina, mas é um espaço coletivamente integrado à rua, ao bairro, à cidade, com função e sentido. O abstracionismo geométrico visa a “expressão plástica exata da pura relação” (MONDRIAN, 2008: 28), pois a pintura, e somente ela, permite que extremos opostos sejam expostos como pura relação pela **posição**, pela tensão da forma, pela intensidade da cor e pela harmonia mostrada pela natureza em uma aparência abstrata. “E assim nasceu a expressão plástica abstrata que, apesar de tudo, é real. Ela é real porque o conteúdo e a aparência

das coisas são desvelados: o conteúdo, porque ele é expresso de modo definido; a aparência, porque ela surge do natural, e, apesar de tudo, ainda preserva a essência natural” (Idem: 42)<sup>6</sup>.

De Hegel, Mondrian exercita cronicamente a dialética do progresso, uma superação, sobretudo quando fala da necessidade de ultrapassar os desequilíbrios do trágico no alcance de uma beleza equilibrada no real-abstrato. Discorrerá sobre uma força permanente em todas as coisas, de leis constantes e imutáveis da natureza, de verdades universais, cabendo à arte, na superação pela pintura abstrata geométrica, traduzir isto tudo em imagem. “Só em uma época de verdadeira cultura é que se pode esperar uma homogeneidade geral da manifestação da arte” (Idem: 43). A semelhança desta **revelação** pela abstração radical com a substância metafísica das religiões não é casual. “A arte – mesmo sendo um fim em si mesma – é também, como a religião, um meio pelo qual o universal pode ser conhecido, isto é, contemplado na expressão plástica” (Idem: 61). Porém, o Caminho do Meio proposto por Nagarjuna não parece ser exatamente um equilíbrio, uma síntese da dialética hegeliana. Pelo contrário, o real está sempre aberto, posto em jogo, de modo que a forma e o vazio nele se relacionam a partir da impermanência, da síntese eternamente adiada.

É mais neste último sentido que uma estética da sarjeta nos quadrinhos parece trabalhar, como aquilo que está visível, tem uma forma na montagem da página, mas é ausente, esvaziada na progressão e aparição das imagens que já estão dispostas<sup>7</sup>. Ainda que materialmente ausente (como no caso de Vallat, no capítulo 6), a sarjeta continua agindo enquanto recurso, convenção tão enraizada que se pode suprimir, da mesma forma que se pode eliminar um traço diacrítico pelo contexto em que uma palavra é inserida. Em outras

---

6 Alexandre Kojève, por uma inversão de termos, chegará a formulações muito parecidas com as de Mondrian. Para Kojève, abstração é aquilo que subjetivamente extrai, que abstrai, o Belo de algo pré-existente (a imagem de uma árvore), de modo que a pintura que se dedicará ao Belo sem qualquer referente, no nível do objeto autônomo, autossuficiente, ele chamará de concreta. Essa concretude, essa não representação do universo em nome da exibição de um universo próprio, que Kojève identificará nas pinturas de seu tio Kandinsky, encontra ressonâncias na insistência de Mondrian pelo abstracionismo como um registro concreto do real.

7 Essa atenção ao vazio na estética dos quadrinhos, sua constituição e referência orientais, aparecem em dissertações de mestrado. Rafael Soares Duarte (UFSC), ao analisar *Watchmen*, parte dos vazios como formadores da poesia visual das HQs, Gazy Andraus (UNESP), ao procurar o vazio nos quadrinhos de público adulto, assim faz através do *Koan* do zen-budismo e sua ressonância na ciência quântica. No entanto uma maior preocupação ética com o vazio da imagem me parece necessária.

palavras, toda história em quadrinhos, simbolicamente, tem uma sarjeta. A sarjeta é, ela mesma, a imagem ambiental de uma montagem possível, o entendimento dialético, e inventor dos quadrinhos, de que entre as imagens existem outras imagens, que reconhecemos mas que sequer percebemos virtualmente. Uma certeza do vazio formador da forma esvaziada, afinal. Por isso uma leitura filosófica da sarjeta – e dos quadrinhos como um todo – deve procurar abrigos que não sejam aqueles do hegelianismo.

### 7.2.1 Crítica da sarjeta

Georges Didi-Huberman (1998) formula sua teoria da imagem precisamente a partir da condição do vazio. Seu conceito de imagem coloca-se em um abismo entre duas extremidades. A primeira, a imagem enquanto aquilo que fisiologicamente vemos, na afirmação do próprio observar em toda sua obviedade – a tautologia. A segunda, a imagem por aquilo que nos olha, do simbólico em todo seu peso, a ponto de afirmar-se enquanto uma verdade autônoma ao sujeito que a vê – a crença. Didi-Huberman utiliza a imagem de um túmulo para ilustrar esta relação. A imagem de um túmulo nos inquieta, pois ela é uma imagem aberta da nossa própria morte – contudo, existem duas maneiras de recalcar esta imagem inquietante: a primeira é a tautologia, que vê no túmulo somente uma pedra grafada, rompendo vinculações maiores à morte, a segunda é a crença, que atribuiu a certeza de que a morte não está no túmulo, que ela sequer aconteceu, sendo simbolicamente adiada na vida pós-morte. Na primeira situação, o sujeito se afirma por aquilo que o olho exclusivamente vê, na segunda, o objeto é quem nos olha, nos cerca, nos torna objetos do seu olhar em uma experiência a que seremos submetidos. Para Didi-Huberman, é a partir da cisão provocada pelo choque do que nos olha com o que vemos que a imagem em toda potência acontece. Novamente, não se trata de uma questão de equilíbrio – nem tanto o que vemos, nem tanto o que nos olha –, mas da conjugação do inconjugável, do sim e do não ao mesmo tempo, do choque que opera a partir da cisão que se abre entre o que vemos e o que nos olha. Em suma, uma imagem dialética capaz de perceber a imagem não só pelo que ela nos preenche – seja na obviedade do que vemos ou na suposta verdade do que nos olha –, mas pelo modo como as imagens nos faltam, nos abrem, nos cindem – como a imagem da própria morte.

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto composto de evidências tautológicas. O ato de dar a ver não é o ato de dar evidências visíveis

a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do “dom visual” para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. [...] É o momento em que o que vemos justamente começa a ser atingido pelo que nos olha – um momento que não impõe nem o excesso de sentido (que a crença glorifica), nem a ausência cínica de sentido (que a tautologia glorifica). É o momento em que se abre o antro escavado pelo que nos olha no que vemos. (DIDI-HUBERMAN, 2010: 77).

Nesta cisão da imagem uma **de-cisão** se faz necessária. A epistemologia da imagem de Didi-Huberman nesse ponto se encontra com a de Deleuze (1990) quando este fala das “potências do falso”, dos simulacros que perturbam o imaginário platônico: “nem verdadeiro nem falso, alternativa indecível, mas potência do falso, vontade decisória” (DELEUZE, 1990: 176). Cabe analisar o que seria uma vontade decisória.

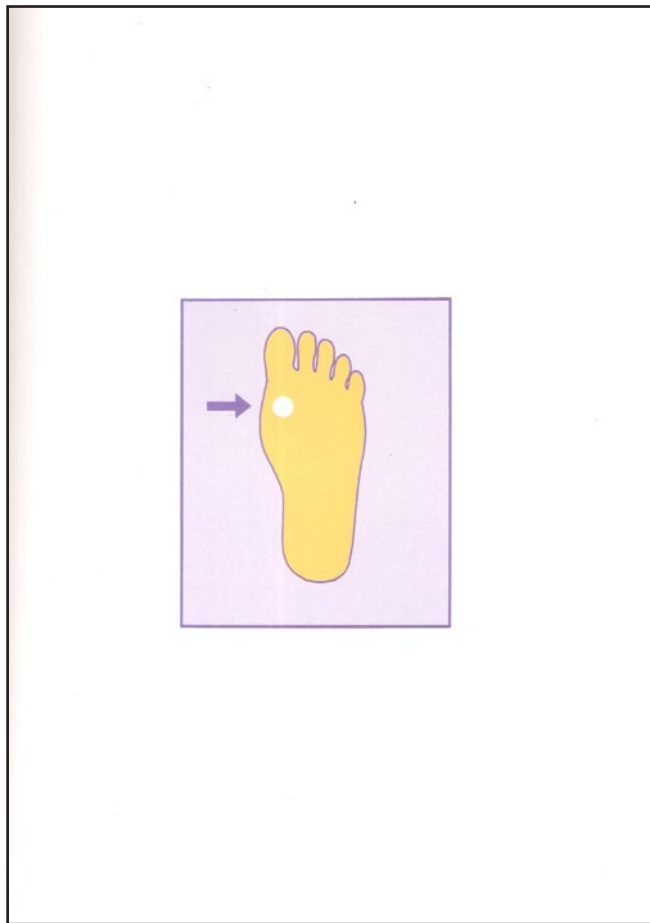
Na introdução desta tese foi falado de uma “vontade quadrinizante”. Trata-se da vontade de converter alguma coisa em uma história em quadrinhos. Conforme vimos, comunicação, cultura, educação, todas elas foram submetidas a uma vontade quadrinizante. Essa inversão é importante: não são os quadrinhos que são essencialmente um “isto”, mas é este “isto”, esta ideia, que é quadrinizada perante a força de vontade de alguém. Quando se diz que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte, não são as HQs que estão sendo artisticamente transformadas – pois isto não muda uma linha sequer de tudo o que já foi produzido –, o que muda é a arte, é a noção de arte que se quadriniza, que se infiltra no corpo das HQs e ganha, graças à vontade de alguém, uma forma quadrinizada. O que se procurou exibir ao longo desta tese foram algumas das muitas vontades quadrinizantes à solta por aí. A questão crucial, contudo, é que não se pode fugir disto por completo. Quando falarmos, quando tecermos uma frase qualquer sobre uma HQ, ainda estaremos investindo nossas vontades, apontando atributos – mesmo na aparente neutralidade de uma descrição ficamos enumerando características que, como sabemos, são sempre opcionais, sempre acabamos vendo uma coisa mais do que outra. O que impede que a atribuição, que as quadrinizações se tornem uma qualidade dogmática, impedindo toda a potência dos quadrinhos, é a vontade decisória. Pois a vontade decisória, **de cisória**, implica em abrir, cindir a imagem fechada que temos do objeto, colocá-lo no eterno movimento de uma instabilidade. **Esta é a crítica da sarjeta, a crítica erigida sobre a teoria de que o que está na sarjeta é o sintoma de**

**uma possibilidade, uma potência.** Esta sarjeta pode ser a sarjeta-recurso dos quadrinhos, mas é também a sarjeta-sintoma de tudo até agora exposto sobre as histórias em quadrinhos. Propiciar que esta sarjeta seja ela mesma uma porta de acesso para a crítica é reabrir o objeto, mas também o sujeito.

A aproximação etimológica da crítica com palavras como **crise** e **crime** ajuda a explicar: criticar é violar algo, rachar, provocar uma ruptura, uma brecha por onde o olhar trabalha. Esse olhar traz crise e é criminoso porque vai muitas vezes contra o senso comum, a “intenção do autor”, a ordem estabelecida, a moral da história, o discurso de verdade. Criticar, portanto, não é corrigir, não é procurar o lugar do “pecado”, criticar é fazer atuar, na ausência moral, a responsabilidade do olhar que recai, não mais aos predicados, mas aos argumentos que os põem em circulação. Leibniz desenvolve a predicação não como um atributo, mas como relação e acontecimento. “O mundo é a própria predicação, as maneiras são os predicados particulares, e o sujeito é o que passa de um predicado a outro como de um aspecto do mundo a outro” (DELEUZE, 1991: 95). Deste modo, o sujeito também se coloca em crítica, pois é ele, no agenciar do discurso, que precisa encontrar as rachaduras móveis do seu próprio pensamento. O crítico pensa o pensamento pela vontade decisória.

Analisemos um capítulo da HQ de 2009, *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli. Asterios Polyp é um arquiteto de projetos premiados que jamais foram executados, também é um professor universitário respeitado, um pensador que define o mundo em duplos conceituais antagônicos. No capítulo que inicia a história, na primeira página, temos um pequeno quadro centralizado com uma seta que indica uma bolha no pé. Nas quatro páginas seguintes, um jogo de corte e repetição. Nas páginas da esquerda, Asterios está isolado no vazio da página em branco, existe apenas ele, a percepção da bolha no pé e o balão de sua fala. Nas páginas da direita, Asterios olha para o lado, mas em contextos distintos: na primeira depois de ter perdido tudo, seu prestígio, apartamento e esposa, Asterios encontra-se no tumultuado cômodo alugado de uma família estranha do interior americano; já na segunda página, ele está em seu antigo apartamento, um ambiente *clean* na companhia de sua ex-esposa Hana, que o surpreende com uma piadinha. Há então uma sequência de sete páginas que começa com poucos quadros em espaços brancos. Depois os espaços diminuem com a profusão de muitos quadrinhos. Há três linhas de tiras, a superior e a inferior são vermelhas, a cor de Hana. A tira central é azul, cor de Asterios. Enquanto a primeira da artista plástica com nome de flor, filha de um alemão com uma japonesa, é feita de fragmentos relevantes e irrelevantes em quadros dispersos, com Asterios, um apolí-

neo descendente de gregos, há uma sequência linear, objetiva, que apenas soluciona o pânico de sua esposa ao ter um pedaço de algodão preso no ouvido. Os espaços brancos novamente retornam, as três tiras se encerram, sendo a última um pequeno quadro com o sorriso de Hana. Na página seguinte, no vazio, Asterios põe um band-aid sobre a sua bolha. Fim de capítulo.







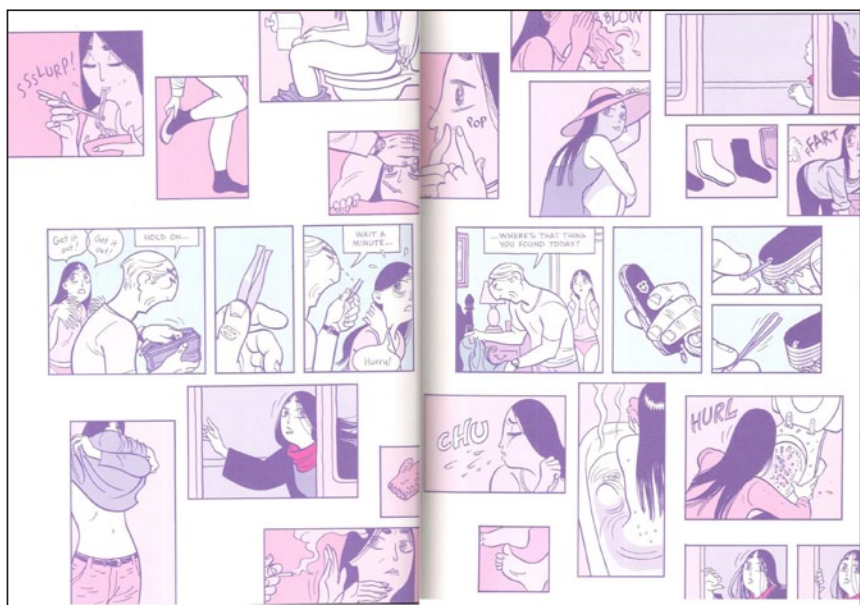


Fig. 102 - *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli (2011: s/n).

Na medida em que Asterios, na percepção da bolha, nota primeiramente o quarto em que está alojado e depois o seu apartamento, todo o capítulo é perpassado por uma sensação de “flashback”, porém sob dois níveis de registro. No primeiro, na tira de Asterios, há a contação de algo que ocorreu com início, meio e fim (o algodão no ouvido de Hana). Já no segundo registro podemos cogitar um “olhar vencido” de Asterios, ou seja, a não-linearidade de Hana, caracterizada pelo seu comportamento ao longo da história, apresentando-se às memórias de Asterios de uma mesma forma, com imagens entrecortadas, sobreimagens de Hana na sua banalidade translinear. Poderíamos dizer que nas tiras de Hana estão dispostas ao acaso fotografias, na de Asterios um filme narrativo, já que com ela só existem onomatopeias, e com ele uma história conduzida com balões. Contudo, esta organização dupla, de Asterios com uma bolha no pé em dois ambientes distintos, e com dois registros de memória, encerra sob uma única imagem, suspensa, que é Asterios colocando um band-aid. Dialecticamente esta imagem não consegue ser uma síntese. Não há nada nela que reúna, que produza o resultado das duplicidades anteriores. Pelo contrário, ela apenas causa uma interrupção, um corte, que no cobrir da bolha cobre todas as imagens que dela proliferam, assim como também esvazia as imagens, tira delas a sua vivacidade.

Neste capítulo em questão, a sarjeta-recurso é fundamental para a montagem da história em quadrinhos, porém, ao mesmo tempo, a sarjeta-sintoma é sua força. Não há uma realidade encerrada pelo material (o quarto alugado, o apartamento de Asterios), mas um **real** que se dá por um vazio imperioso (que atualiza Asterios ao quarto e ao apartamento, assim como os dois tipos de memória). Existe Asterios com uma bolha no pé. Nada mais. O vazio, no entanto, cria, cria uma experiência, a percepção do lugar presente (o cômodo da família), cria a memória do lugar ausente (a vida com Hana). Essa vida ausente então se torna presente, apresenta séries, três tiras com duas linhas específicas e que, no fim, se apequenam e somem. O vazio retorna, e a bolha no pé é coberta – mas não extinguida. Por isso a bolha inquieta Polyp, pois cabe à forma retornar ao vazio diante do movimento; o real de uma bolha no pé pode ser simbolicamente coberto, mas essa imagem não deixará de forçar infinitamente seu inchaço e possível abertura, para ele e, também, para nós.

É preciso conceituar de maneira mais precisa o que é o real. Em Jacques Lacan, o conceito de real é bastante escorregadio, mas dentre as possibilidades de entendimento está a definição de que o real é “o necessário [...] conjugado ao impossível e que [...] **não para de não se escrever** é a sua articulação” (LACAN, 2008: 65). O necessário impossível, que preci-

samente por ser impossível, por não se realizar plenamente, é um objeto de desejo, de falta querida na vontade de poder do sujeito. Pelo fato de o real ser aquilo que não cessa de não se escrever, ele sempre retorna como um desejo necessariamente insatisfeito (LACAN, 1996). No real fica a perda, o vazio da perda, e se essa perda for constatada, formulada de maneira precisa, caímos no simbólico. Por esta razão é possível formular que **ver é perder**. Pois a visualização do real é sempre algo que nos remete a um outro lugar, a uma imagem multiplicada em outras infindáveis imagens. O real, por si só, é informulável, impossível de ser apreendido, ainda que seja ele a substância das nossas necessidades mais básicas. Uma vontade decisória é suportada pelo real, pois lida com sua abertura, pelo esvaziado de sua forma, e faz do simbólico de nossos olhares e conceitos um **jogo** – jogo das convenções abordadas no máximo de seu poder criativo, inventivo de objetos e sujeitos.

Deste modo, é possível dizer que **a crítica da sarjeta é um modo de leitura da história em quadrinhos do real**. Uma leitura repleta de incertezas que metodologicamente retoma o real das histórias em quadrinhos sempre a partir das inventividades, definições, experiências, artisticidades e montagens em eterna abertura. Essa é a diferença com o abstracionismo geométrico que pensou poder pintar o real, apreendê-lo, e que faz dos quadrinhos os objetos mais oportunos para uma investigação do real justamente por aquilo que neles é oblíquo. “O real, eu diria, é o mistério do corpo falante, é o mistério do inconsciente” (LACAN, 2008: 140). Nos quadrinhos só nos sobra o sintoma de sarjeta a escrever, já que a potência dos quadrinhos, abordada por toda essa tese, parece justamente encontrar sua forma no vazio da inefabilidade. São as HQs, portanto, a dialética de uma imagem sempre à sarjeta, enriquecida pela sarjeta, de modo que esta perda, esta ausência fundadora no lugar do objeto posto na sarjeta, é o que nos dá condição de narrar as histórias em quadrinhos. É, enfim, a partir do inchaço de uma bolha que potencialmente pode estourar a qualquer momento, impondo uma abertura sem concessões, que está em jogo nas HQs uma teoria e crítica da sarjeta.







## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O JOGO QUE INVENTEI

Caso seja almejado um resumo do que viria a ser o principal objetivo da teoria e crítica da sarjeta das histórias em quadrinhos, este terá que recorrer à **ética**. Existe uma distinção importante entre a verdade e o jogo das HQs. A verdade é o fim do jogo, é o valor final, é algo tal que depois de dito não há mais nada a dizer. É quando se diz que a história em quadrinhos é. O jogo, por sua vez, obedece a uma sistemática (como a verdade), mas de modo assistemático, ou seja, caminha sobre regras, mas sempre as colocando em evidência, e se dispondo a mudá-las na invenção de outro jogo. É quando se diz que a história em quadrinhos **pode ser**. Se a verdade é moral, ou seja, lida com o lugar do bem e do mal, o jogo acaba sendo ético, pois está interessado no *ethos*, no comportamento, postura em que algo móvel passa a ter várias situações possíveis. Muitos são os exemplos de busca por uma verdade dos quadrinhos – e é fácil perceber que o único critério para este saber é o da pretensão moral. Diferente é a investigação ética do jogo, pois ela coloca a invenção como seu objeto – ou, talvez fosse melhor dizer, **abjeto**. Pois o abjeto é a parte maldita que todo jogo que pretende se tornar uma verdade acaba por ocultar. O abjeto é a regra exposta na sua fabricação mundana, a sua mentirinha faz-de-conta. O abjeto também é **informe**. Lembremo-nos do verbete de Georges Bataille:

INFORME – Um dicionário começaria a partir do momento em que ele não desse mais o sentido das palavras, mas sim suas obrigações. Assim, informe, não é somente um adjetivo com certo sentido, mas um termo que serve para desorganizar, exigindo, geralmente, que cada coisa tenha sua própria forma. Isto que ele nomeia não aponta um caminho fixo e pode ser facilmente despedaçado, da mesma forma que uma aranha ou um verme também o podem. De fato, para o contentamento dos acadêmicos, seria necessário que o universo tomasse forma. Toda a filosofia não tem outro objetivo: trata-se de dar uma roupagem ao que já existe, dar uma

aparência matemática. Por outro lado, afirmar que o universo não se assemelha a nada e que ele não é nada além de informe retoma a ideia de que o universo é como uma aranha ou um escarro. (BATAILLE, 2009: 1).

Jogos, quando eticamente investigados, fazem o abjeto emergir ao primeiro plano, dão à aranha ou ao escarro o lugar de destaque de tudo o que está sendo dito no universo. Por isso o esforço por uma teoria e crítica da sarjeta é impossível de se separar de uma ética do abjeto. Ainda que se denunciem as invenções sobre os quadrinhos, esta denúncia é ela mesma uma invenção, e todo o instrumental teórico que a segue é também outra invenção. O jogo não cessa. Roger Caillois categorizaria o jogo pela competição (*agon*), a encenação ou simulacro (*mimicry*), o azar (*alea*) e a vertigem (*ilinx*). Todas estas categorias não seriam esquivadas pela tese aqui sustentada. Pelo contrário, foi ainda nos primeiros capítulos estipulada uma clara competição, de modo que a encenação e a vertigem, próprias de qualquer investigação teórica, seriam elas mesmas o cerne de um jogo de azar. Afinal, se a invenção não for forte o suficiente, o jogo não será praticado pelos futuros jogadores que se seguirão – e a ocorrência ou não disto, no final das contas, é uma questão de sorte. Ou seja, é sempre um lançar de dados se uma teoria será capaz de se converter em um bom jogo entre seus participantes.

O saber – isso precisa ficar claro – é um jogo. Utiliza-se da verdade para ganhar respeitabilidade, mas é pelo jogo que ele opera. Como Lacan (2008) destaca, nós sequer sabemos sobre o nosso próprio corpo, quase nunca ouvimos nosso coração bater, poucos sentimos as graduais doenças que crescem dentro da gente e menos ainda conseguimos nos despedir das células mortas que estão por nos deixar depositadas sobre nossa pele. Se este desconhecimento fisiológico for lançado ao inconsciente psíquico então, o estipulado de uma verdade torna-se praticamente impossível. O conhecimento está mais para a **confissão**, para a disposição de falar, ainda que indiretamente, sobre os próprios desejos, do que para uma representação da verdade. E o que eu desejo de uma teoria e crítica da sarjeta está na reinvenção, uma invenção potencializadora e ainda irrealizada, da teoria das histórias em quadrinhos. Não se trata de propor um jogo infalível, mas de abrir a percepção de que está sendo jogado um jogo, e de que o jogo atual ainda é uma tarefa porvir.

Disso resulta a narrativa solitária de Juan Salvo protegido com o seu escafandro da neve mortal em *O Eternauta*, de Héctor Oesterheld e Francisco Solano López. Publicado periodicamente entre 1957 e 1959, conhecemos o

Eternauta através do seu súbito surgimento diante de um escritor de quadri-nhos sozinho na madrugada. A partir desse encontro, Juan Salvo, o Eternauta, conta sua saga. Tudo começa a partir de uma neve mortal que cai sobre Buenos Aires, sacrificando todos ao mero toque. Juan, mulher, filha e amigos percebem a tempo o incidente e produzem roupas que os isolam da neve pra garantir a sobrevivência. No final da história, o roteirista descobre que Juan veio de um futuro muito próximo e que cabe a ele manter esta narrativa viva. Existe, portanto, em *O Eternauta* a dimensão de uma solidão absurda – do homem ameaçado pela própria sensibilidade da pele e que só sobrevive quando se alheia do contato com o mundo – e a de uma narração partilhada – que logo depois de proferida, é esquecida por Juan Salvo, sendo lembrada somente pelo roteirista de quadrinhos para quem ele contou e que talvez seja quem nos conta tudo isso por uma HQ.



Fig. 103 - *O Eternauta* de Oesterheld e Solano López (2011: 40).

Em certo sentido, o que *O Eternauta* nos conta é a solidão de uma narrativa do porvir. Solidão sensível, desconectada do mundo, solidão narrativa, pois quando transmitida retorna a ser individual. O traço narrativo da solidão – é o que perpassa uma teoria e crítica da sarjeta, ao passo que toda a invenção do objeto, a sua leitura, é também a de um abjeto do próprio sujeito que a inventou. Assim sendo, a investigação futura das histórias em quadri-nhos será aquela que não só se responsabilizará por reabrir o jogo de imagens rizomáticas do objeto, mas também aquelas do íntimo do sujeito, recolocando-o na encruzilhada onde toda visão partilhada ainda é imensamente solitária e concretizável apenas enquanto tarefa futura, aviso do que ainda não se

concretizou. Em outras palavras, ao assumir a ética de opor às qualidades a potência, o sujeito do conhecimento das histórias em quadrinhos joga ao porvir sua própria invenção. Isto poderia ocorrer com qualquer outra arte do informe, mas pelo que vimos, as histórias em quadrinhos se mostram estética e filosoficamente muito apropriadas a traduzir uma feliz tarefa inacabada.

O gibi, este objeto abjeto, ainda tem muito a nos quadrinizar. A sarjeta somos nós. Não fossa. Sarjeta com alegria.

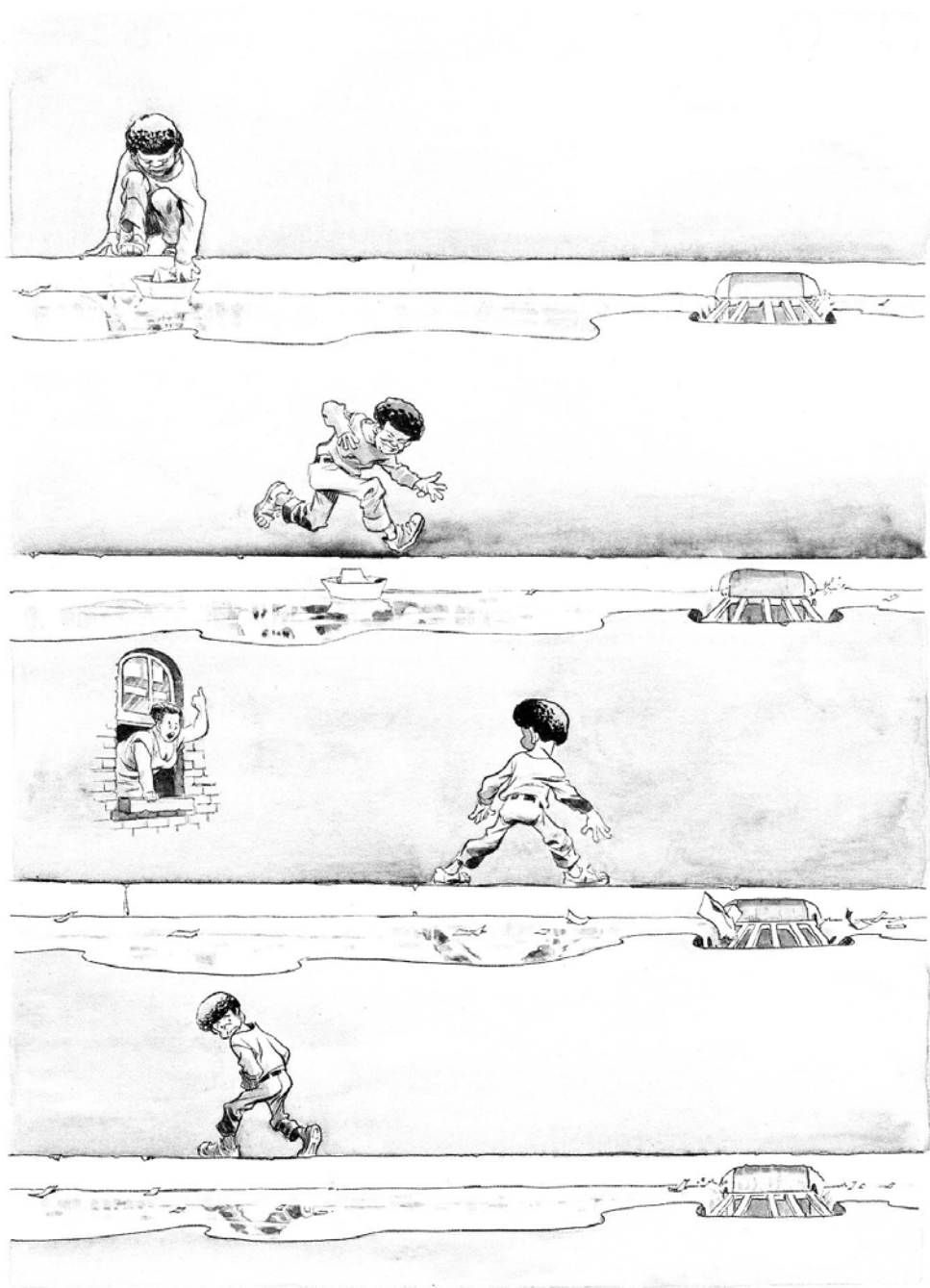


Fig. 104 - *O Rio* de Will Eisner (2009: 102).





## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Aby Warburg e a ciência sem nome**. Revista *Arte&ensaios*, Rio de Janeiro, n. 19, p.132-143. 2009.
- \_\_\_\_\_. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2012.
- \_\_\_\_\_. **O autor como gesto**. In: *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- \_\_\_\_\_. **O cinema de Guy Debord** (conferência em Genebra, novembro de 2004, publicada em *Image et mémoire*, Paris: Desclée de Brower, 2004). Tradução de Antônio Carlos dos Santos (texto fotocopiado).
- \_\_\_\_\_. **O que é um dispositivo?** Outra Travessia, Florianópolis, n. 5, p.09-16. 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576/11743>>. Acesso em: 01 dez. 2014.
- AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os Pensadores). Arquivo digitalizado.
- ANDRADE, Oswald de. *Manifesto Antropófago*. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda Europeia e Modernismo Brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 504-513.
- ANDRAUS, Gazy. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?** ou o koan nas histórias em quadrinhos autorais adultas. 1999. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, São Paulo, 1999.
- ANSELMO, Zilda Augusto. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- AUMONT, Jacques. **A teoria dos cineastas**. Campinas: Papirus, 2004.
- BAKER, Martin. **A Haunt of Fears**: the strange history of the british horror comics campaign. Oxford: University Press Of Mississippi, 1992.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**: notas sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Saraiva de bolso, 2012.
- \_\_\_\_\_. *A morte do autor*. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- \_\_\_\_\_. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Texto (teoria do)*. In: **Inéditos** Vol. 1. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BATAILLE, Georges. *A noção de dispêndio*. In: **A parte maldita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013a.

\_\_\_\_\_. *Informe*. In: OLIVEIRA, Eduardo Jorge de. **O verbete, o dicionário e o documento**: uma leitura da montagem em Georges Bataille. Revista Poiésis, Rio de Janeiro, n. 13, p.145-158, ago. 2009.

\_\_\_\_\_. **O erotismo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013b.

BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. **Estética**: a lógica da arte e do poema. Petrópolis: Vozes, 1993.

BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University Of Toronto Press, 2012.

\_\_\_\_\_. **Fredric Wertham and the critique of mass culture**. Oxford: University Press of Mississippi, 2005.

\_\_\_\_\_. **Unpopular Culture**: transforming the european comic book in the 1990s. Toronto: University Of Toronto Press, 2007.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Desempacotando minha biblioteca*. In: **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 227-235.

\_\_\_\_\_. *Experiência e pobreza*. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *O narrador*. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Sobre o conceito de história*. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENSON, John; KASAKOVE, David; SPIEGELMAN, Art. *An examination of "Master Race"*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BRAGA, Flavio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos**. São Paulo: Ediouro, 2006.

- BUCK-MORSS, Susan. **Estética e anestética**: o “ensaio sobre a obra de arte” de Walter Benjamin reconsiderado. *Travessia: Revista de Literatura*, Florianópolis, n. 33, p.11-41, 1996.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo (SP): Atica, 1975.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMPOS, Rogério de. *Alter America, alter heros*. In: CRUMB, Robert et al. **Zap Comix**. São Paulo: Conrad, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Prefácio da edição brasileira*. In: TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. **Ranxerox**. São Paulo: Conrad, 2010.
- CARRIER, David. **The aesthetics of Comics**. Pennsylvania: Penn State Press, 2000.
- CARRIÈRE, Jean-Claude; DALAI LAMA. **A força do budismo**. São Paulo: Mandarin, 2001.
- CHEREM, Rosangela Miranda. **A grade e o duplo**: questões para pensar a relação da retícula com a obra de arte. In: 16º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores de Artes Plásticas (Anais). Florianópolis: ANPAP, 2007. p. 522-530.
- CHINEN, Nobuyoshi. *A história do gibi*. In: **Gibi**: a revista sinônimo de quadrinhos. São Paulo: Via Lettera, 2010.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.
- \_\_\_\_\_. **A linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. Petrópolis: Vozes, 1975.
- \_\_\_\_\_. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.
- \_\_\_\_\_. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- \_\_\_\_\_. **Vanguarda**: um projeto semiológico. Petrópolis: Vozes, 1975.

- COHN, Neil. **Un-Defining “comics”**: separating the cultural from the structural in “comics”. In: *International Journal of Comic Art*, Vol. 7 (2). out, 2005.
- COOGAN, Peter. *The definition of the superhero*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.
- COUPERIE, Pierre et al. **Historia em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970.
- DALAI LAMA. **A arte de lidar com a raiva**: o poder da paciência. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- DANTO, Arthur. **The Artworld**. *The Journal Of Philosophy*, v. 61, n. 19, p.571-584, 15 out. 1964. Disponível em: <[http://links.jstor.org/sici?sici=0022-362X\(19641015\)61:19](http://links.jstor.org/sici?sici=0022-362X(19641015)61:19)>.
- DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o barroco. Campinas: Papirus, 1991.
- \_\_\_\_\_. **Cinema**: a imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Imagem-tempo**: cinema 2. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- \_\_\_\_\_. **O ato de criação**. In: *Folha de São Paulo (Mais!)*. São Paulo, 27 de junho de 1999. p. 5.4-5.5.
- \_\_\_\_\_. **Platão e o Simulacro**. In: *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- DERRIDA, Jacques. **Pensar em não ver**: escritos sobre as artes do visível. Florianópolis: UFSC, 2012.
- DIAS-PINO, Wladimir. *Processo*: leitura do projeto. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda europeia e modernismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 587-589.
- DIAS-PINO, Wladimir. SÁ, Álvaro de. *Poema Processo*: proposição. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda europeia e modernismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 585-586.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Ante el tiempo**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.
- \_\_\_\_\_. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: 34, 2010.

- DORFMAN, Ariel; MATTLEART, Armand. **Para ler o Pato Donald:** comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- DUARTE, Rafael Soares. **Watchmen:** vazios, tragédias e poesia visual moderna. 2009. 119 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Literatura, Pós-graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EINSTEIN, Carl. **Negerplastik.** Florianópolis: UFSC, 2011.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002a.
- \_\_\_\_\_. *Montagem de atrações.* In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 187-198.
- \_\_\_\_\_. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002b.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas.** São Paulo: Devir, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985. Arquivo digitalizado.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Conferência I.* In: **A verdade e as formas jurídicas.** Rio de Janeiro: Nau, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Nietzsche, a genealogia e a história.* In: **Microfísica do poder.** Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- \_\_\_\_\_. **Isto não é um cachimbo.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *From linear to tabular.* In: MILLER, Ann; BEATY, Bart (ed.). **The French comics theory reader.** Leuven: Leuven University Press, 2014.
- FREUD, Sigmund. *O inquietante.* In: **História de uma neurose infantil, além do princípio do prazer e outros textos:** 1917-1920. São Paulo: Cia. Das Letras, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Três ensaios sobre a teoria da psicanálise.* In: **Obras psicológicas completas.** Vol. VII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

VAUGHAN, William. **German romantic painting**. New Haven and London: Yale University Press, 1980.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: LP&M, 2011.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2013.

\_\_\_\_\_. **História em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

\_\_\_\_\_. **The system of comics**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2007.

\_\_\_\_\_. *Why are comics still in search of cultural legitimization?* In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

GROVE, Laurence. **Comics in french**: the european bande dessinée in context. New York: Berghahn Books, 2010.

GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

**Guiadosquadrinhos**. 2007. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>.

HARVEY, Robert C.. *How comics came to be*: through the juncture of word and image from magazine gag cartoons to newspaper strips, tools for critical appreciation plus rare seldom witnessed historical facts. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

HATFIELD, Charles. *An art of tensions*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Curso de estética**: o belo na arte. São Paulo: Martins Fontes; 1996.

\_\_\_\_\_. **Fenomenologia do espírito**. Petrópolis: Vozes, 1997.

**HISTÓRIA em quadrinhos**. Direção: Rogério Sganzerla e Álvaro de Moya. São Paulo: Rogério Sganzerla Produções Cinematográficas, 1969.



- Arquivo digital (10 min), son., color. Disponível em: <<http://youtu.be/XUSlvRo7oBw>>.
- ISABELINHO, Domingos. **Comics' expanded fields and other pet peeves**. 2011. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-p-et-peeves>>.
- JE VOUS salue, Sarajevo. Direção de Jean-Luc Godard. Sarajevo: 1993. Arquivo digital (2 min), son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/46991748>>.
- JONES, Gerald. **Homens do Amanhã**: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad, 2006.
- JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Biblioteca dos quadrinhos**. São Paulo: Opera Graphica, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Maria Erótica e o clamor do sexo**: imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar. São Paulo: Peixe Grande, 2010.
- KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Ponto e linha sobre plano**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- KEARNEY, Patrick J.. **Notes towards a bibliography of Eric Losfeld**. 2008. Disponível em: <<http://scissors-and-paste.net/losfeld.html>>.
- KLOSSOWSKI, Pierre. **Sade, meu próximo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- KOJÈVE, Alexandre. **Kandinsky**. Madrid, Abada.
- KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia*. In: **La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos**. Madrid: Alianza, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Retículas*. In: **La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos**. Madrid: Alianza, 1996.
- \_\_\_\_\_. **A escultura no campo ampliado**. Revista Arte&ensaio:, Rio de Janeiro, n. 17, p.129-137. 2008.
- KUNZLE, David. *Rodolphe Töpffers's aesthetic revolution*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.
- LACAN, Jacques. **Nomes-do-pai**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

- \_\_\_\_\_. *O estádio do espelho como formador da função do eu*. In: **Escritos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- \_\_\_\_\_. **O Seminário XX, mais, ainda**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- LARROSA BONDÍA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, jan/fev/mar/abr, n.19, 2002.
- LENT, John C.. *The comics debates internationally*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.
- LESSING, Gotthold E.. **Laocoonte**: ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- LOPES, Frederico José Andries. **Leibniz e a aritmética binária**. Disponível em: <<http://www.orbispictus.com.br/downloads/artigos/Leibniz.pdf>>.
- LUYTEN, Sonia (Org.). **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2001.
- MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: História moderna de uma arte global. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2014.
- MCCARTHY, David. **Arte Pop**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. **O meio são as massa-gens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- \_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação**: como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MILLER, Ann. **Reading bande dessinée**: Critical approaches to french-language comic strip. Bristol: Intellect Books, 2007.
- MILLER, Jacques-Alain. **La sutura**: elementos de la logica del significante. Texto extraído de “Significante y sutura en psicoanálisis”, vários autores. Buenos Aires: Siglo XXI, 1973. Arquivo digitalizado.
- MIODRAG, Hannah. **Comics and language**: reimagining critical discourse of the form. Oxford: University Press Of Mississippi, 2013.

- MITCHELL, W. J. T. *Beyond comparison*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.
- MONDRIAN, Piet. **Neoplasticismo na pintura e na arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MOURILHE, Fabio. **Origens do balão nas histórias em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Flcms, 2013.
- MOYA, Álvaro de. (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1972.
- \_\_\_\_\_. **Anos 50, 50 anos: São Paulo 1951/2001**. São Paulo: Opera Graphica, 2001.
- \_\_\_\_\_. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&pm, 1986.
- NANCY, Jean-Luc. **Las Musas**. Buenos Aires: Amorrortu, 2008.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia**. São Paulo: Companhia Das Letras, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral*. In: **Obras Incompletas**. São Paulo: Abril Cultural, 1999. (Os Pensadores).
- PANOFSKY, Erwin. *Iconografia e iconologia: uma introdução ao estudo da arte na renascença*. In: **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- PANTER, Gary. **The ROZZ-TOX Manifesto: a 1980 artifact with end of the millenium resonances**. 1980. Disponível em: <<http://www.altx.com/manifestos/rozztox.html>>.
- PETERSEN, Robert S.. **Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives**. Santa Barbara: Praeger, 2010.
- PINTO, Maria José Vaz. **A “medida das coisas” entre o homem e Deus: algumas reflexões sobre o frag. 1 de Protágoras**. Revista da Faculdade de ciências sociais e humanas, v. 2, n. 8 (1995), p. 321-331. Disponível em: <[http://run.unl.pt/bitstream/10362/6802/1/RFCSH8\\_321\\_331.pdf](http://run.unl.pt/bitstream/10362/6802/1/RFCSH8_321_331.pdf)>.
- PLATÃO. **A república**. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- PUDOVKIN, Vsevolod. **Métodos de tratamento do material: montagem estrutural**. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro. Graal/ Embrafilme, 1983, p. 57-65.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

- \_\_\_\_\_. **Bienvenido**: um passeio pelos quadrinhos argentinos. Campinas: Zarabatana Books, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2009.
- RICHTER, Hans. **Dadá**: arte e antiarte. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ROBINSON, Jerry. **The comics**: an illustrated history of comic strip art. Milwaukie: Dark Horse Books, 2011.
- SÁ, Álvaro de. **12x9**. Rio de Janeiro: Guanabara Edição de Autor, 1967.
- SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics**: from William Hogarth to Winsor McCay. Oxford: University Press Of Mississippi, 2014.
- SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TILLEY, Carol L.. **Seducing the Innocent**: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. *Information & Culture: A Journal of History*. 47 (4), 2012. p. 383–413.
- TZARA, Tristan. *Manifesto do senhor antipirina; Manifesto Dadá 1918; Proclamação sem pretensão*. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda Europeia e Modernismo Brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 174-192.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.
- VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo**: análise da produção de 1972 a 2005. *Unirevista*, São Leopoldo, v. 1, n. 3, p.1-12, jun. 2006.
- VERTOV, Dziga. **Nós – variação do manifesto; Resolução do conselho dos três; Nascimento do cine-olho; Extrato do ABC do Kinoks**. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro. Graal/ Embrafilme, 1983, p. 245-266.
- WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Mnemosyne**. *Revista Arte&ensaios*, Rio de Janeiro, n. 19, p.125-131. 2009.

WERTHAM, Fredric. **Excerpt from Seduction of the Innocent**. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). *A comics studies reader*. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

\_\_\_\_\_. **Seduction of the innocent**: the influence of the comic books on today's youth. Nova York: Rinehart, 1954. Disponível em: <[http://www.4share.com/file/cLO2UuIf/Seduction\\_of\\_the\\_Innocent\\_by\\_F.html](http://www.4share.com/file/cLO2UuIf/Seduction_of_the_Innocent_by_F.html)>.

WITEK, Joseph. *The arrow and the grid*. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2009.

### **Histórias em quadrinhos**

AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

CRUMB, Robert et al. **Zap Comix**. São Paulo: Conrad, 2005.

CRUMB, Robert. *Mr. Nostalgia*. In: **Blues**. São Paulo: Conrad, 2010.

DAVIS, Jack; WESSLER, Carl. *Telescope*. In: **'Tain't the meat... It's the humanity! and other stories illustrated by Jack Davis**. Seattle: Fantagraphics, 2013.

EISNER, Will. **Nova York**: a vida na grande cidade. São Paulo: Cia. das Letras, 2009.

FOREST, Jean-Claude. **Barbarella**. São Paulo: Linográfica, 1969. Arquivo digitalizado.

HENFIL. **Hiroshima, meu humor**. São Paulo: Geração, 2002.

KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. **Lobo Solitário**. Vol. 2. Barueri: Panini, 2005.

LAERTE. **Manual do Minotauro**: 08-08-2014. 2014. Disponível em: <<http://manualdominotauro.blogspot.com.br/2014/09/08-08-2014.html>>.

LINIERS. **Macanudo**. Vol. 1. Campinas: Zarabatana, 2008.

MANARA, Milo. **Clic**: edição completa. São Paulo: Conrad, 2010.

MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. São Paulo: Cia. das Letras, 2011.

- MCCAY, Winsor. **Little Nemo**: 1905-1914. Colônia: Taschen, 2000.
- MILANO, Massimo; GLOOR, Reto; MOSER, Bruno. **Vallat**: uma investigação dadaísta. São Paulo: Conrad, 2006.
- MOEBIUS. **Arzach**. Belo Horizonte: Nemo, 2011. (Coleção Moebius vol. 1).
- MOLOTIU, Andrei (Ed.). **Abstract comics**. Seattle: Fantagraphics, 2009.
- MOORE, Alan; CAMPBELL, Eddie. **Do inferno**. Vol. 1, 4. ed. São Paulo: Via Lettera, 2005a.
- \_\_\_\_\_. **Do inferno**. Vol. 2, 3. ed. São Paulo: Via Lettera, 2005b.
- \_\_\_\_\_. **Do inferno**. Vol. 3, 2. ed. São Paulo: Via Lettera, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Do inferno**. Vol. 4. São Paulo: Via Lettera, 2001.
- MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. **Asilo Arkham**: uma séria casa em um sério mundo. Barueri: Panini, 2012.
- OESTERHELD, Héctor; BRECCIA, Alberto; BRECCIA, Enrique. **Che**: os últimos dias de um herói. São Paulo: Conrad, 2008.
- OESTERHELD, Héctor; LÓPEZ, Francisco Solano. **O Eternauta**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- OTOMO, Katsuhiro. **Akira**. Vol. 1. Tóquio: Kodansha, 2009.
- PEELLAERT, Guy; BARTIER, Pierre. **The Adventures of Jodelle**. Seattle: Fantagraphics, 2013.
- PRATT, Hugo. Corto Maltese: **A balada do mar salgado**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- \_\_\_\_\_. Corto Maltese: **A Juventude**. Belo Horizonte: Nemo, 2011.
- SCHUITEN, François; PEETERS, Benoît. **The leaning girl**. Chicago: Alaxis, 2014.
- SETH. **Wimbledon Green**: o maior colecionador de quadrinhos do mundo. Rio de Janeiro: A Bolha, 2014.
- TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. **Ranxerox**. São Paulo: Conrad, 2010.
- TOPPI, Sergio. **Sharaz-De**: tales from the arabian nights. Hollywood: Archaia, 2012.



- TSUGE, Yoshiharu. **Screw Style (Nejishiki)**. The Comics Journal, Seattle, n. 250, jan. 2003.
- WARE, Chris. **Jimmy Corrigan**: o menino mais esperto do mundo. São Paulo: Cia. das Letras, 2009.
- WATTERSON, Bill. **Calvin e Haroldo**: e foi assim que tudo começou. São Paulo: Conrad, 2010.
- WOOD, Wallace et al. **Witzend**. Seattle: Fantagraphics, 2014.
- YOUNG ROMANCE**. Nova York: Crestwood, n. 72, ago. 1954. Arquivo Digitalizado. Disponível em: <<http://digitalcomicmuseum.com/preview/index.php?did=16850&page=01>>.
- ZIRALDO. **Os Zeróis**. São Paulo: Globo, 2012.



## ANEXO 1

### Comics Code Authority

- Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.
- If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.
- Policemen, judges, government officials, and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority.
- Criminals shall not be presented so as to be rendered glamorous or to occupy a position which creates a desire for emulation.
- In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.
- Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gunplay, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated.
- No comic magazine shall use the words “horror” or “terror” in its title.
- All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted.
- All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated.
- Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly, nor so as to injure the sensibilities of the reader.
- Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited.



- Profanity, obscenity, smut, vulgarity, or words or symbols which have acquired undesirable meanings are forbidden.
- Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.
- Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable.
- Females shall be drawn realistically without exaggeration of any physical qualities.
- Illicit sex relations are neither to be hinted at nor portrayed. Rape scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.
- Seduction and rape shall never be shown or suggested.
- Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.
- Nudity with meretricious purpose and salacious postures shall not be permitted in the advertising of any product; clothed figures shall never be presented in such a way as to be offensive or contrary to good taste or morals.

## ANEXO 2

### Código de ética do Brasil

- As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.
- Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.
- É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou dêem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude.
- As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outro.
- Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.
- Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiadas, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.
- A família não deve ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.
- Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.
- São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.



- A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.
- São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.
- A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.
- Em hipótese alguma na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.
- As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.
- As revistas infantis e juvenis só poderão instituir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas signatárias deste Código editar para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.
- Serão proibidos todos os elementos e técnicas não especificamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.
- Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das histórias em quadrinhos, mas também às capas das revistas.
- As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na Capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.